
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España
83 • DICIEMBRE 2007 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €
SOLO 2'95 € REVISTA + GUÍA
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00083
CALL OF DUTY 4
¡GUERRA TOTAL EN TU PS3!
MODERN WARFARE
¡EXCLUSIVA!
PRIMER CONTACTO
• FRONTLINES: FUEL OF WAR
• MX VS. ATV: UNTAMED
CAPCOM GAMER'S DAY
Todo sobre Bionic Commando, Devil May Cry 4, Lost Planet y Street Fighter IV
ASSASSIN'S CREED
LA AVENTURA DEL AÑO, A EXAMEN
¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!
5€
DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
Call Of Duty 4: Modern Warfare (PS3)
NBA 2K8 (PS3) • Stranglehold (PS3)
Syphon Filter: Dark Mirror (PS2)
Sonic Rivals 2 (PSP)
¡concursos!
• 1 PSP edición exclusiva
• 6 Syphon Filter: Logan's Shadow
• 20 Clive Barker's Jericho...
NEED FOR SPEED PROSTREET - UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE - CONDEMNED 2
SILENT HILL ORIGINS - MEDAL OF HONOR AIRBORNE - THE ORANGE BOX...

KONAMI

"El fútbol es mi vida. Mi pasión es jugar."

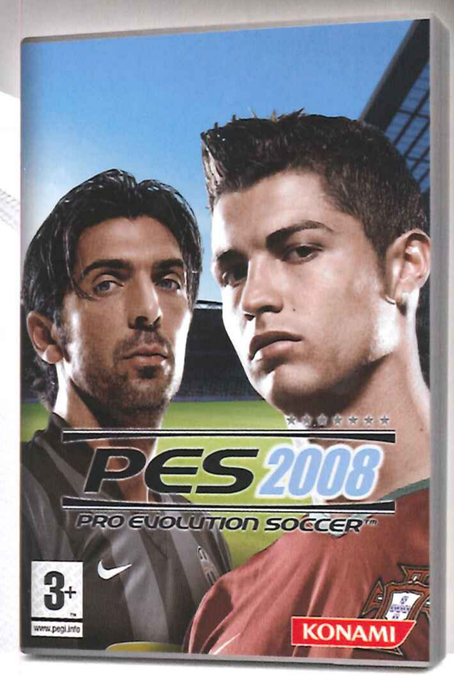
"Yo juego. ¿Y tú?"

Cristiano Ronaldo



PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™



pesclub.es

PLAYSTATION 3 PlayStation 2 









GRUPO ZETA

Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo ANTONIO ASENSIO MOSBAH
Consejeros JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA
Secretario JOSÉ RAMÓN FRANCO
Vicesecretario ENRIQUE VALVERDE

Director Editorial y de Comunicación MIGUEL ÁNGEL LISO

Comité Editorial MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS

Director de Área de Revistas y Ocio JOSÉ LUIS GARCÍA
Director de Área de Prensa ROMÁN DE VICENTE
Director de Área de Administración y Finanzas CONRADO CARNAL
Director de Área de Servicios Corporativos ROMÁN MERINO
Director de Área de Comercial y Publicidad PABLO SAN JOSÉ
Director de Área de Distribución VICENTE LEAL
Directora de Área de Promociones y Marketing MARTA ARIÑO
Director de Área de Libros FAUSTINO LINARES
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios AGUSTÍN VITÓRICA

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte DIEGO ARESO
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ, FRANCISCO CABALLERO
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, DAVID CASTAÑO, ISABEL GARRIDO, EDUARDO GARCÍA, TERESA RODRÍGUEZ, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área CARLOS RAMOS
Director Editorial y de Expansión OSCAR BECERRA
Directora Comercial ESTHER GÓMEZ
Directora de Marketing MARÍA MORO
Adjunta a la Dirección de Área ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo CARLOS SILGADO
Director de Producción JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad MAR SANZ

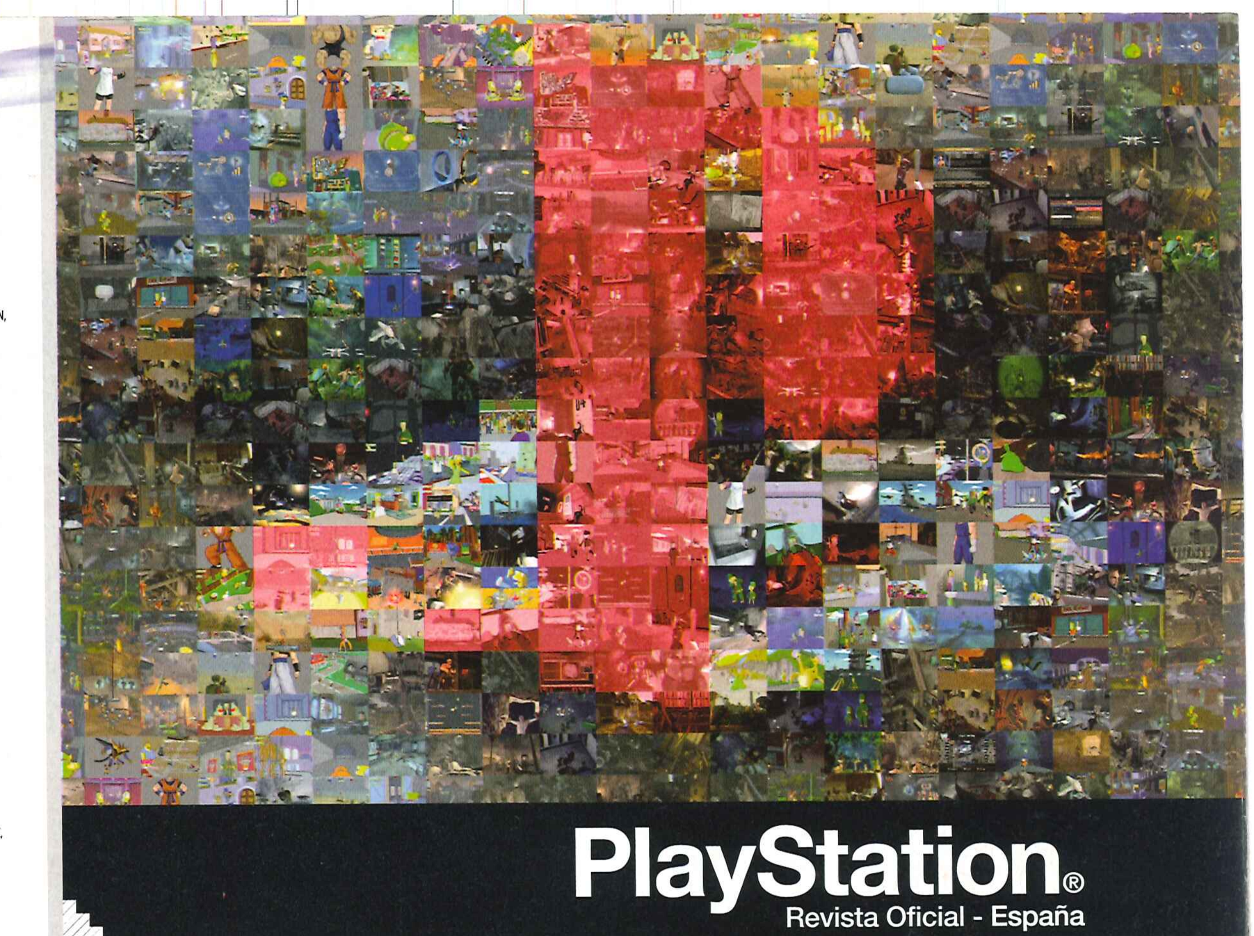
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. **ALEMANIA:** L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.



PlayStation®
Revista Oficial - España

LO ÚNICO DIFÍCIL SERÁ ELEGIR



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Necesito que alguien me libere de mi miseria»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Si me quieres, visita nuestra web»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Empezar porque sí, y acabar no sé cuando (Héroes del S.)»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Me llaman el hombre atalaya, asno donde lo haya»

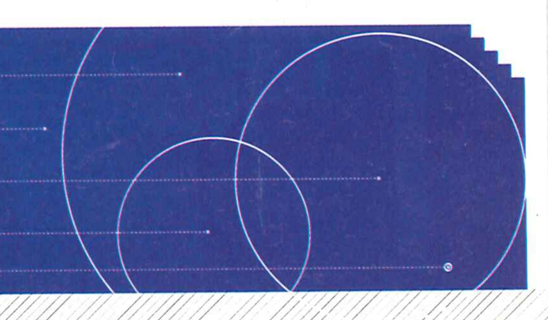


Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Sinceramente, mis mejores amigos son los espejos»



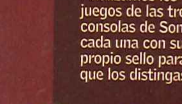
Como se suele decir, la suerte está echada; y a falta de algunos lanzamientos rezagados, podemos hacernos una perfecta composición de lo que nos va a deparar las fiestas navideñas en cuanto a videojuegos se refiere. En cuanto a consolas, creemos que las cosas están claras con estas tres opciones: cambio casi obligado de generación, últimas navidades con mi querida y veterana consola y/o necesito a toda costa una PSP Slim. Lo difícil viene después. ¿Qué juego o juegos me compro? Sabemos que es una decisión complicada y por eso hemos creído necesario ofreceros una completa guía de compras con lo más granado en formato hardware y software para las tres consolas PlayStation de esta etapa final, y del resto del año a modo de recordatorio. Después de un primer vistazo, estamos seguros que vuestras dudas comenzarán a disiparse. Tan solo un consejo, dejad que tanto la cabeza como el corazón os ayuden a la hora de elegir.

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es





PS3



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.





Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Con él te explicaremos las funciones On-line del título en cuestión.



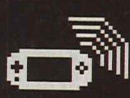
Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.



La conectividad entre PSP y sus hermanas mayores, PS3 y PS2, comentada al detalle.



A su lado encontrarás información de las modalidades multijugador de los juegos de PSP.

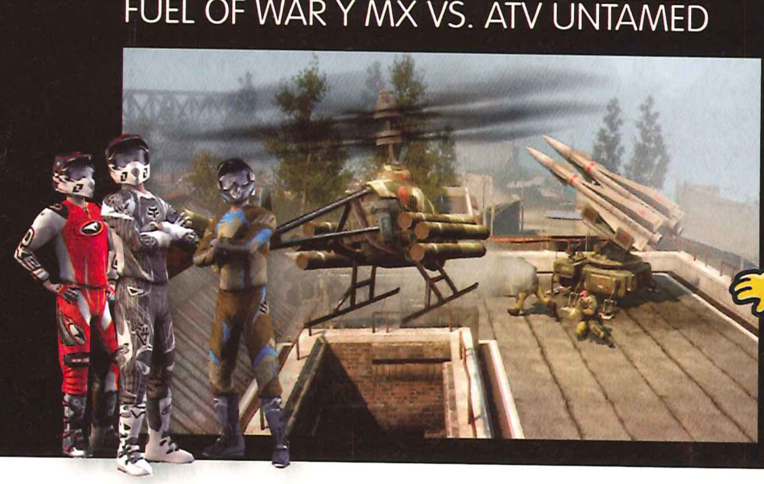
CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

sumario

#83 DICIEMBRE 2007











112 LEGO STARS WARS: T.C.S. AL FIN, LA VERSIÓN PS3 DE LA FAMOSA SAGA GALÁCTICA DE LEGO Y ACTIVISION

NEWS 12
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

PS ON-LINE 36
QUÉ PASA SI CONECTAS TU PS3 A LA RED

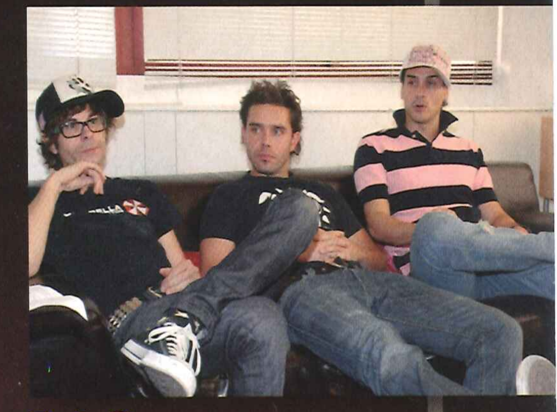
TEST 60
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES

VERSIÓN BETA 130
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

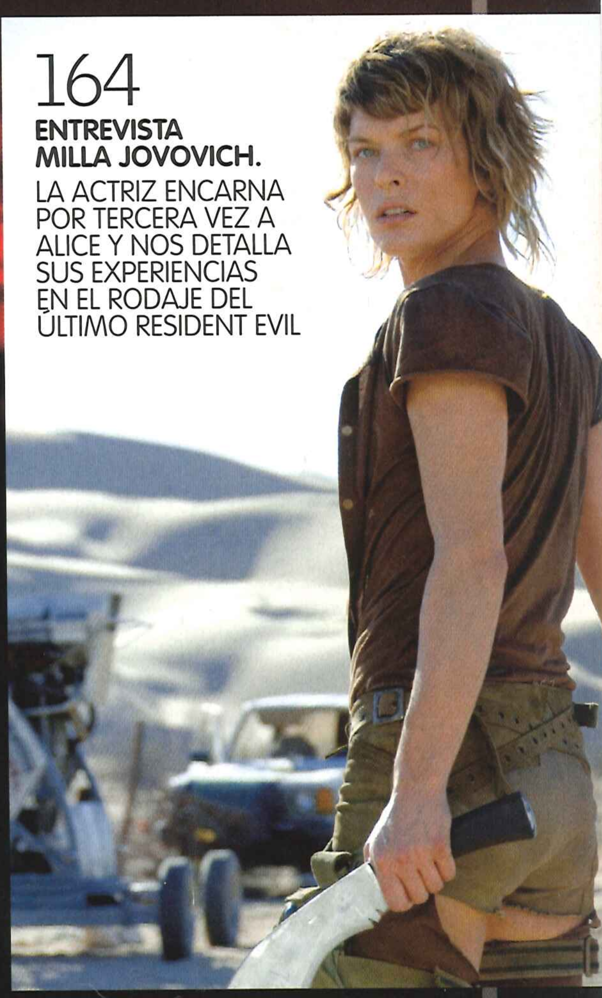
BUZÓN 146

CONSULTORIO 148

PLAYSTYLE 163
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS



162 PIGNOISE. EL TRÍO DE PUNK-POP SE CONFIESAN JUGADORES EMPEDERNIDOS Y NOS LO CUENTAN CON DETALLE



164 ENTREVISTA MILLA JOVOVICH. LA ACTRIZ ENCARNA POR TERCERA VEZ A ALICE Y NOS DETALLA SUS EXPERIENCIAS EN EL RODAJE DEL ÚLTIMO RESIDENT EVIL



76 RATCHET & CLANK: A.H.L.D. EL NUEVO CAPÍTULO PARA PS3 YA ESTÁ AQUÍ. ¡TE LO CONTAMOS TODO!

12+

www.pegi.info







PLAYSTATION 3













futuro perfecto

Las imágenes más espectaculares de los juegos más esperados

París, octubre de 1849. El gran compositor polaco Frederic Chopin (el poeta del piano) protagoniza, en el lecho de muerte, una aventura en la que se enfrentará a sí mismo. ¿Será capaz de volver a la vida o se cumplirá el fatal desenlace?



ETERNAL SONATA

Nuevos personajes. La esperada versión PS3 de Eternal Sonata contará con dos nuevos personajes jugables: Crescendo y Serenade.

El grupo de programación **tri-Crescendo** está dando los últimos retoques a la versión **PS3** de *Trusty Bell: Chopin No Yume*, como es conocido en Japón, el primer *RPG* que demuestra lo que nos espera, a nivel visual, en la nueva generación dentro del sagrado género. La historia nos traslada al último sueño de un Chopin en sus últimas horas de vida y al universo que es capaz de modelar con su imaginación. Personajes entrañables, escenarios de una riqueza gráfica sin parangón, un sistema de combates brillante y, cómo no, una banda sonora de auténtico lujo elaborada por Motoi Sakuraba y enriquecida con algunos pasajes musicales de Chopin, interpretados al piano por Stanislaw Bunin. Magia audiovisual en estado puro.

PS3 — LANZAMIENTO: PRINCIPIOS 2008 (JAP)

El aspecto realista de otras entregas ha dado paso a una puesta en escena muy caricaturesca.

Nuevos trucos. FIFA Street 3 ha heredado el sistema para hacer virguerías con el balón de FIFA 08.



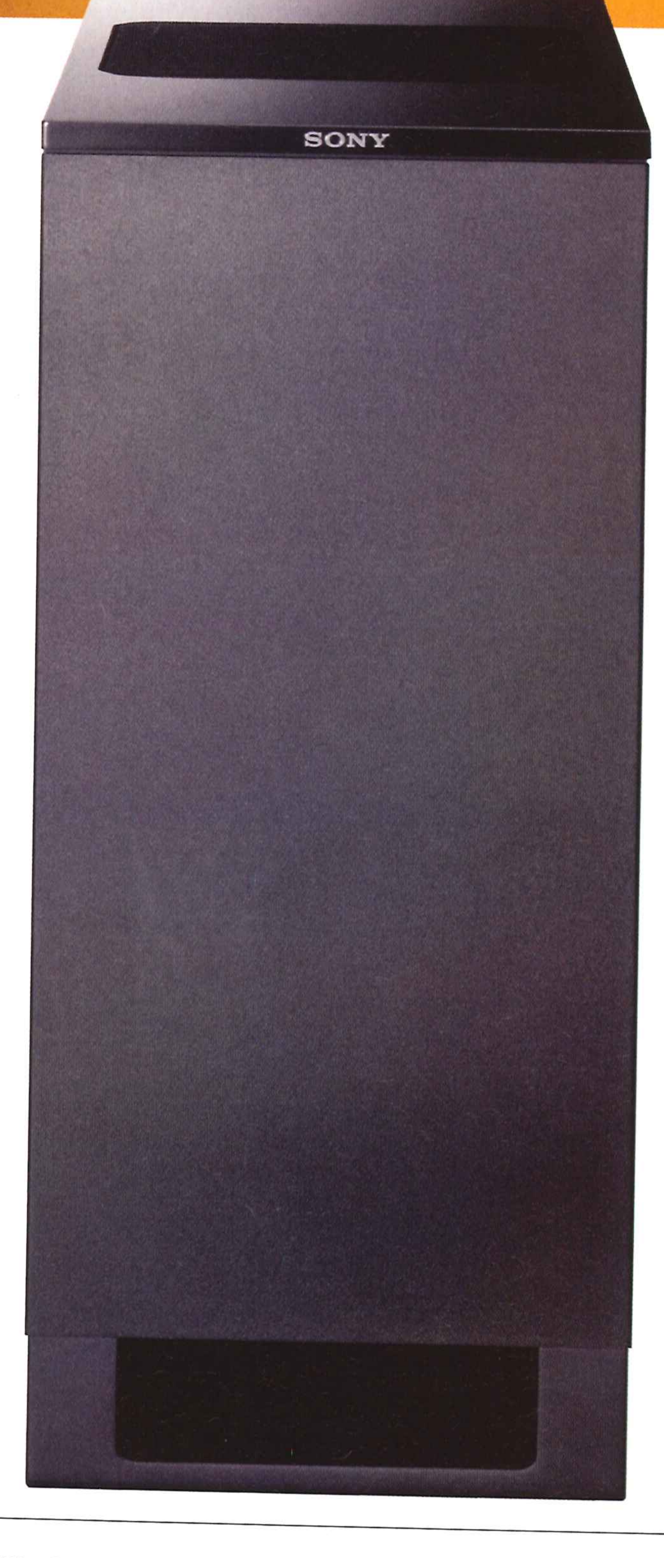
FIFA STREET 3

EA Sports BIG ultima los detalles de la primera entrega para la nueva generación de su original saga de «fútbol-espectáculo». ***FIFA Street 3*** vuelve a presentar un desarrollo totalmente fantástico, que enfrenta a equipos de cuatro jugadores reales (incluyendo al portero), salidos de los mejores equipos del mundo. Como novedad, ***FIFA Street 3*** presenta una estética de lo más caricaturesca, aprovechando en lo posible la potencia gráfica de **PlayStation 3**, y hereda de *FIFA 08* su nuevo sistema para hacer todo tipo de virguerías con el balón (que en esta ocasión serán mucho más exageradas, claro).


KONAMI
SILENT HILL
ORIGINS
Regresa al Origen
del Mal
Explora las raíces del mal con Silent Hill Origins:
una sensacional obra maestra del terror.
En Silent Hill el horror acecha en cualquier lugar. Desde el hospital a las calles
envueltas en la niebla, la oscuridad esconde todo tipo de secretos espeluznantes.
Siente de nuevo el miedo en esta entrega exclusiva de Silent Hill para PSP.
PSP
SILENT HILL
ORIGINS
18+
KONAMI
www.konami-europe.com/games
18+
www.pegi.info
15
CLIMAX
PSP
"Silent Hill" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment, Co., Ltd. ©2007 Konami Digital Entertainment, Inc. ©1999 Konami Digital Entertainment, Co., Ltd.
KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. © 2007 Climax. Climax and the Climax logo are trademarks of Climax Ltd.
All rights reserved. " ", PlayStation and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Todo lo que necesitas para estar a la última





TECNO

MÁS MINÚSCULO IMPOSIBLE

Sony DAV-IS10

Por fin se acabó la antiestética instalación que se necesita para disfrutar de sonido surround... Sony DAV-IS10 es un cine en casa 5.1 con altavoces del tamaño de una bola de golf. Además, posee tecnología BRAVIA Theatre Sync y una potencia de 450 Vatios. Asimismo, lleva un sistema de calibración Digital Cinema que configura automáticamente el sonido surround de forma rápida y sencilla. 799 € www.sony.es





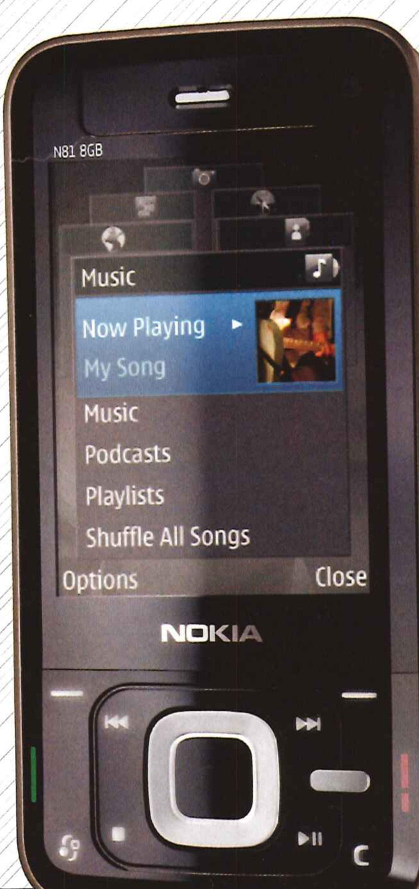
RATCHET & CLANK

Por fin una nueva entrega de Ratchet & Clank, esta vez en PlayStation 3. Si quieres saber todo sobre este esperado juego ve a la pág. 76.

LA TELE MÁS LUMINOSA...

Aurea de Philips

Philips sigue en su empeño de dar luz a todos sus productos. Así, saca a la venta un nuevo televisor Ambilight de 42", con una resolución de 1080p y una «carcasa interactiva» que rodea las imágenes con un flujo de luz que cambia según los colores que se visualicen en pantalla. 3.990 € www.philips.es



ME ENAMORA...

Nokia N81

Así se titula el primer single del nuevo disco de Juanes «La Vida... Es Un Ratico» y así me he quedado al ver este móvil, pues lleva precargado en su memoria interna este disco. Además, se trata de un terminal optimizado para la música y los videojuegos gracias a su capacidad de memoria, nada más y nada menos ¡que 8GB!
569 € www.nseries.com

TRES DE NECESIDAD

Accesorios para todos los gustos y necesidades



1 Mando Oficial Pro Evolution Soccer

Si eres uno de los muchos fans del gran simulador futbolístico de Konami, hazte con este controlador inalámbrico de Nobilis para PlayStation 2 realizado en gomaespuma y con los colores de la bota de oro. Sólo cuesta 39,99 €.



2 SoundStage 5.1

El fabricante Logic3 lanza al mercado este sistema de audio 5.1 compuesto por quince altavoces totalmente integrados, pensado para televisores de plasma y LCD, con una potencia de 150 Vatios. Su precio es de 399,99€.

3 Cable PSP-PS3

Sony C.E. ha puesto a la venta este juego de cables que te permitirá conectar tu nueva PSP Slim & Lite al televisor, ya sea por componentes o por vídeo compuesto. Su precio es de 19,95 € para el primero y 14,95 € para el segundo.





El detalle. A lo Bond. Este reloj es el gadget que todo agente 007 de a pie desearía tener, pues además de hacer las funciones de un reloj convencional lleva integrado MP3 y grabadora. Es de Aigo y cuesta 69 €.

PEQUEÑA PERO MATONA
Sony Cyber-shot T2

Aunque de dimensiones pequeñas (cabe holgadamente en un bolsillo de pantalón), esta cyber-shot es una de las cámaras digitales más grandes de Sony por sus magníficas prestaciones: memoria interna de 4GB, con suficiente espacio para almacenar unas 1.250 imágenes a máxima resolución; 8,1 Megapíxeles; pantalla LCD de 2,7 pulgadas; salida Full HD y zoom óptico 3x. 349 € www.sony.es





EL OJO QUE TODO LO VE
Came Notebook

Webcam diseñada especialmente para portátiles, pues es de diminutas dimensiones (apenas es más grande que una pila AA) y permite disfrutar de mensajería de vídeo instantánea de forma sencilla. Su resolución máxima en vídeo es de 640x480 y lleva integrado en la cámara un micrófono. 19,90 € es.europe.creative.com

A TODAS PARTES CON TU MÚSICA Y TUS VÍDEOS
Blusens G14

Con apenas 79 gramos de peso, este reproductor MP3 permite, además de una conexión inalámbrica (vía Wi-Fi y Blutooth) entre dispositivos y a Internet, visionar archivos DivX y XviD gracias a una pantalla LCD-TFT de 2,4 pulgadas. Además, dispone de una memoria de 1 GB. 199 € www.blusens.com





Visita nuestra web para consultar las guías completas de tus juegos favoritos y estar al día de todas las novedades sobre el mundo PlayStation. Además, nuestra redactora estrella Ana Márquez te contará en primera persona lo más relevante del momento.



TEKKEN 6

A punto de visitar los salones recreativos nipones y cada vez más cerca de PS3

PS3 La recreativa de **Namco**, basada en el *hardware* de **PS3**, está a punto de aparecer en los recreativos japoneses, tras un exhaustivo periodo de prueba.

Junto al nuevo motor gráfico, la sexta entrega de la saga del Torneo del Puño de Hierro incluye, entre sus novedades, la opción de usar objetos, que aparecerán en diversos puntos del escenario, y el modo *Rage*, que te dará más potencia cuando tu personaje esté a punto de sucumbir.

Tekken 6 incluirá nuevos personajes: Bob (un luchador obeso), Leo, Miguel Caballero Rojo (un torero) y Zafina. Teniendo en cuenta que la placa utilizada para *coin-op* es muy similiar a **PS3**, todo parece indicar que ***Tekken 6*** podría llegar a la consola de **Sony C.E.** a finales del próximo año.

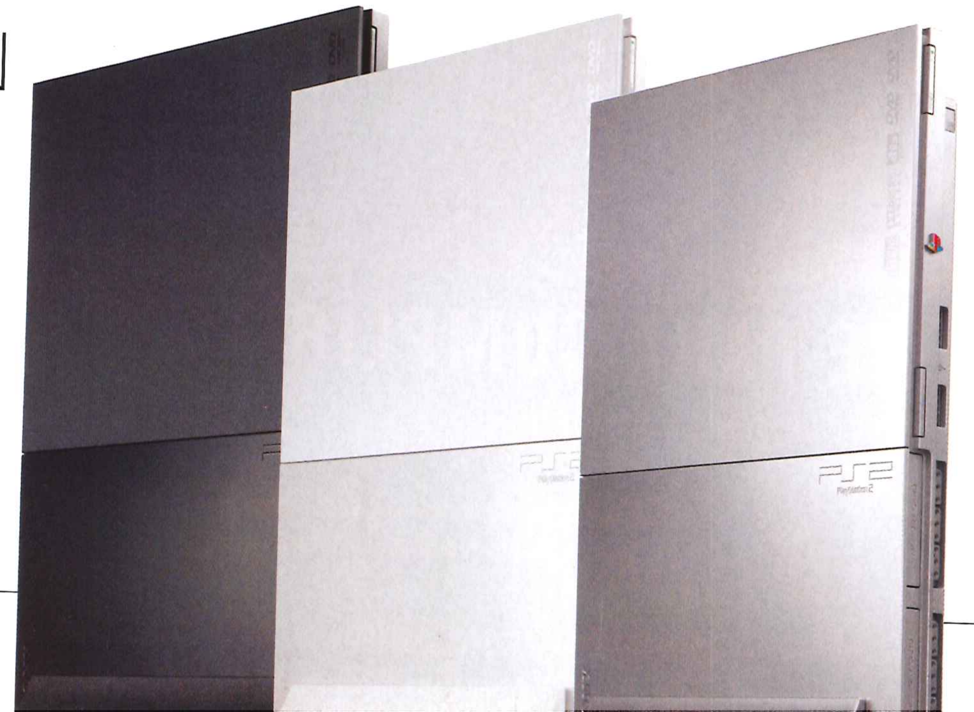
El gran rival de Virtua Fighter 5
Si los rumores son ciertos, antes de que finalice 2008 podríamos estar jugando a Tekken 6 en PlayStation 3.

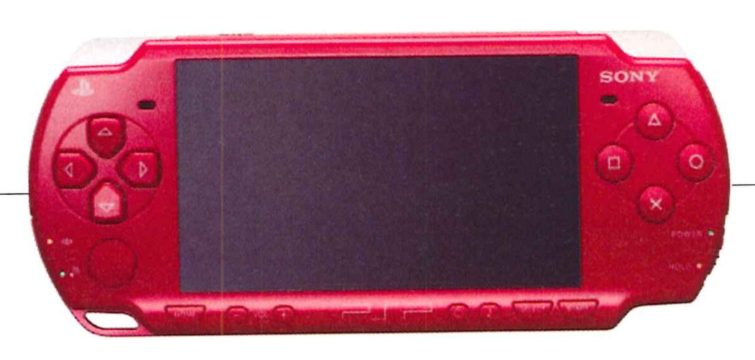


NUEVA PS2, AÚN MAS LIGERA

Sony C.E. lanza en Japón un nuevo modelo de PS2, de tan sólo 720g

Lo que parecía un rumor se ha hecho al fin oficial: **Sony C.E.** Japón ha anunciado el lanzamiento de un nuevo modelo de **PS2** (SCPH-90000) aún más ligero que el anterior, y eso que se le ha incorporado una fuente de alimentación interna. Desde el 22 de noviembre está disponible en tres colores (variaciones de los ya clásicos *Charcoal Black*, *Ceramic White* y *Satin Silver*) al precio de 16.000¥. A principios de 2008 llegará a Europa.





El color de la pasión tiñe la PSP en Japón

Aumenta el espectro de colores para la familia **PSP**. A las versiones amarilla y roja/negra de los packs de *Los Simpson* y *Spider-Man 3*, de reciente aparición en España (y que encontraréis en la Guía de Compras de este mes) se suma el nuevo modelo *Deep Red*, que se pondrá a la venta en Japón el próximo 3 de diciembre.

CIVILIZATION REVOLUTION SE ACERCA A PS3

Sid Meier's se estrena en la alta definición

PS3 De la mano de **2K**, la popular saga *Sid Meier's Civilization*, aterrizará en la nueva generación a principios de 2008 para llevarnos de nuevo al génesis de la estrategia más pura. En palabras del propio Sid Meier, éste es el juego que siempre quiso hacer. No es de extrañar, porque dadas las posibilidades del *hardware* de **PlayStation 3** y el ingenio de este monstruo de los videojuegos sólo se pueden esperar cosas buenas. El juego nos llevará de nuevo a dirigir nuestra propia civilización llevándola desde lo más rudimentario del ser humano hasta el más esplendoroso futuro.





UNA RACIÓN TRIPLE DE KRATOS

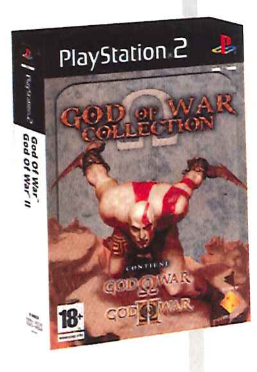
1 Triunfa en los BAFTA

La segunda entrega de la saga ha sido reconocida con los galardones a la Mejor Historia, Personaje y Logro Técnico en los premios de la Academia Británica.



2 Pack God Of War

Estas navidades se pondrá a la venta una edición especial con las dos entregas, y una figura de Kratos, en centros seleccionados como la FNAC. Más información en nuestra Guía de Compras.



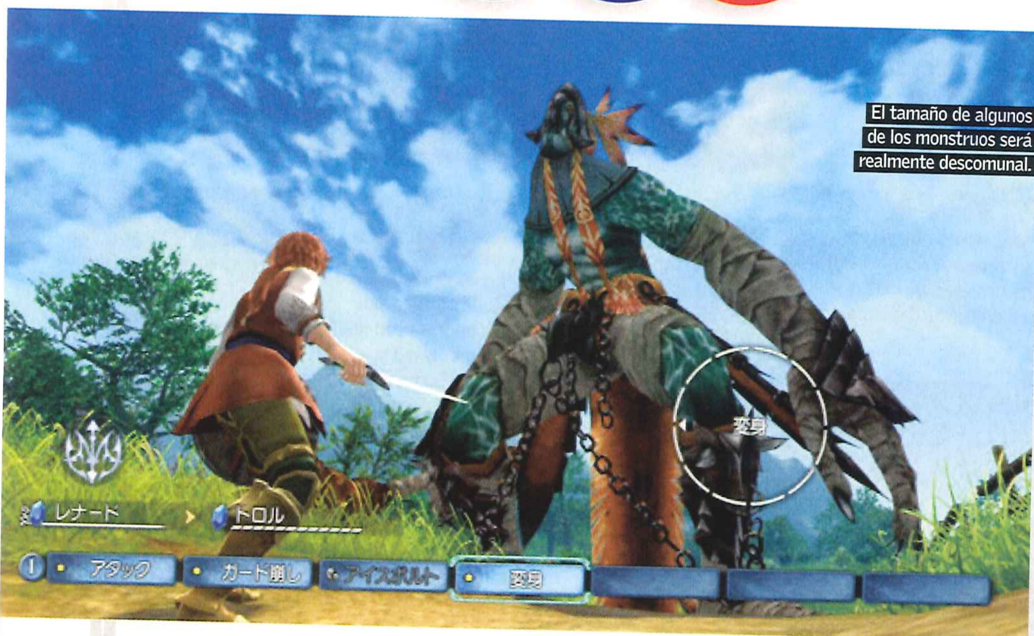
3



Kratos llegará a PlayStation3

SCEA ha anunciado oficialmente el desarrollo de God Of War III para PS3. Aunque también ha confirmado que el director de las anteriores entregas, Cory Barlog, no participará en su desarrollo.

news PS3 PS2 PSP



El tamaño de algunos de los monstruos será realmente descomunal.



WHITE KNIGHT STORY, EL RPG MÁS ESPERADO DE PS3

A la venta el 31 de diciembre en Japón

PS3 Si has disfrutado con las aventuras de **Level-5**, tales como *Dark Cloud* o *Dragon Quest*, el año próximo estarás de enhorabuena. En ***White Knight Story*** hay un vasto mundo por explorar que tendremos que recorrer durante sus aproximadamente 60 horas de duración. En nuestra aventura pelearemos en tiempo real contra monstruos gigantescos y podremos crear estrategias antes del combate. Candidato a ser el RPG del año en **PS3**.


El origen de la gran saga de Square Enix, por fin al alcance de los usuarios europeos.

REVIVE EL ORIGEN DE FINAL FANTASY EN TU PSP

Ambos capítulos llegarán el próximo año

PSP A pricipios de 2008 **Square Enix** nos va a sorprender con una de esas reediciones que gustan a los nostálgicos. Nada menos que ***Final Fantasy I*** y ***II*** adaptados a los tiempos que corren; con gráficos redibujados y la resolución adaptada para que se vea de lujo en la pantalla panorámica. De este modo, los recién llegados a la saga podrán descubrir cómo empezó todo.











Continúan las carreras de «Cars»

PS3 PS2 Si las alocadas carreras del juego basado en la película *Cars* te superon a poco, **THQ** nos trae esta segunda parte en la que la libertad de no tener un argumento detrás ha permitido a los programadores dar rienda suelta a su imaginación.

En esta entrega podrás seleccionar tu coche favorito para competir en la carrera anual del viejo Mate. Además del modo Copa podrás participar en divertidos minijuegos multijugador y el nuevo modo *Monster*.



La guerra urbana continúa

Tras la aventura que vivimos en *Saints Row*, **THQ** volverá a llevarnos a la ciudad de *Stilwater* para iniciarnos en una historia de venganza contra aquellos que nos dieron por muertos. A una ciudad mucho más grande se le añadirá la posibilidad de jugar la aventura en modo cooperativo.



BBC Worldwide se une a Gran Turismo 5

PS3 Como ya se anunció, en 2008 echará a andar la plataforma de televisión *Gran Turismo TV* en *PlayStation Network*. Pues bien, la propia **BBC Worldwide**, tras un acuerdo con **Polyphony Digital**, emitirá capítulos de su programa de motor *Top Gear*, mediante este original sistema.



Llega un nuevo Guitar Hero con **guitarras inalámbricas**, un nuevo modo **"Guerra"** para combatir con tu guitarra en duelos espectaculares y sobre todo, la mejor banda sonora con canciones como:

AVALANCHA - Héroes del Silencio
Paint It Black - Rolling Stones
Cherub Rock - Smashing Pumpkins
Sabotage - Beastie Boys
The number of the Beast - Iron Maiden
Wellcome to the Jungle - Guns N' Roses

Ruby - Kaiser Chiefs
Rock you like a hurricane - Scorpions
Same Old Song and Dance - Aerosmith
Anarchy in the U.K. - Sex Pistols
Black Magic Woman - Santana
One - Metallica
The seeker - The Who
Evenflow - Pearl Jam





YA A LA VENTA



PLAYSTATION 3



XBOX 360 XBOX LIVE

Wii



ACTIVISION

SEGA ESPECIAL Halloween

SEGA CELEBRÓ EL PASADO HALLOWEEN MOSTRÁNDONOS POR PRIMERA VEZ VARIOS DE SUS JUEGOS PARA 2008



CONDEMNED 2

Guantazos en primera persona, alcoholismo y la ruina urbana más inquietante del panorama

Hasta Londres nos fuimos recientemente para un primer contacto con varios de los juegos que **Sega** está preparando para el año próximo. Entre ellos se encontraba *Condemned 2*, el juego de **Monolith Productions** que se nos antoja desde ya como uno de los títulos más contundentes que depara 2008. Porque de contundencia va la cosa...

Condemned 2 enlaza un poco de puntillas con *Condemned*, presentando a su protagonista, Ethan Thomas, en la más absoluta ruina alcoholizada. Con todo y con eso, Ethan es reclutado de nuevo por la *Special Crimes Unit* para encontrar a su ex-compañero, Vanhorn, en paradero desconocido. El corto nivel que nos mostraron los desarrolladores nos dejó un sabor de boca estupendo, recordando gratamente al primer *Condemned*, con el que comparte tanto la mecánica básica de juego como la siniestra ambientación de suburbio desamparado repleto de edificios arruinados y yonquis homicidas. Así pues, el título ofrece acción en primera persona, basada principalmente en un frenético y desesperado combate cuerpo a cuerpo. Esto ha sido depurado, controlando cada mano un gatillo e incorporando múltiples llaves y ataques salvajes improvisados.

¡Kapow!

Impresionante el sonido de Condemned 2, que acentúa magníficamente la ansiedad de estar solo en la oscuridad y, sobre todo, alimenta la brutalidad del combate. ¡Vaya sopapos!

¿Yonquis? Vale, lo de yonquis homicidas lo decimos en un sentido amplio. Muy amplio.



La investigación científica es clave en Condemned 2, pero con un sistema totalmente reformulado y más estimulante.

Horror, violencia y angustia nos esperan en Condemned 2. ¿Dónde hay que firmar?







Estrellar cabezas contra televisores, estrangular o ahogar en un váter... todo es posible.



OBJETIVO: REJUGAR. La idea tras The Club es la de acercar el shooter al género de carreras, creando niveles y modos que puedan rejugarse una y mil veces, hasta sabérselos al dedillo para obtener puntuaciones estratosféricas. Shooter con espíritu de recreativa.





Cada uno de los ocho personajes disponibles tiene sus propias características y su propio arsenal inicial.

THE CLUB

Porque un shooter en tercera persona puede ser también una carrera frenética

El Club. The Club es una sociedad secreta de orígenes brumosos que organiza eventos de sangre. Sus miembros pagan grandes cantidades de dinero por ver y patrocinar nuevas peleas de gladiadores. Tiroteos, en este caso. Los participantes son reclutados a la fuerza y sólo tienen una opción: matar o morir.

Ésta es la premisa de la que **Bizarre Creations** ha partido para el desarrollo de ***The Club***. Los desarrolladores de *Project Gotham Racing*, según nos contaron en el evento de **Sega** londinense, idearon hace ya algún tiempo el concepto de un *shooter* con un enfoque similar al de, precisamente, los juegos de carreras. Y, sorprendentemente, eso es lo que es ***The Club***.

No ha sido hasta tiempos recientes que **Bizarre** se ha puesto manos a la obra con este título, y después de jugar a alguno de sus modos en una *beta* muy avanzadita, todo apunta a que el tiempo de maduración va a sentarle más que bien. En ***The Club*** deberás elegir, al más puro estilo *Street Fighter*, un personaje de entre una colección de auténticos mastuerzos. Con él, participarás en diferentes tipos de eventos, desde el más sencillo de «corre hasta la salida y mata todo lo que puedas», a otros tipo *time attack*.

El objetivo, como ya he anticipado, es liquidar todo lo que se mueva para obtener la mayor puntuación posible.

Según la calidad de tus ejecuciones y la rapidez, eficacia y espectacularidad al encadenar muertes, el *combo* crecerá y la puntuación lo agradecerá. El reto final: ser el mejor en las tablas de clasificaciones.





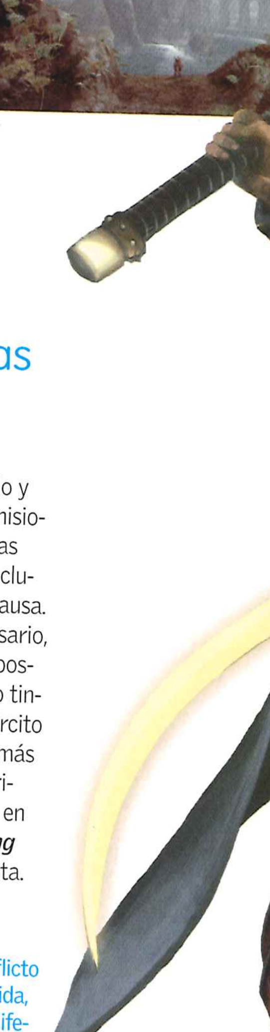
» **One on One.** No esperes mandobles que catapulten a decenas de enemigos. El combate se basa en el más duro uno contra uno.



Elementos indispensables del buen vikingo: brazos como camiones y una buena espada bien regadita.



Hemos visto el inicio de una batalla, con el ejército cargando hacia el enemigo entre gritos de guerra. Como debe ser.



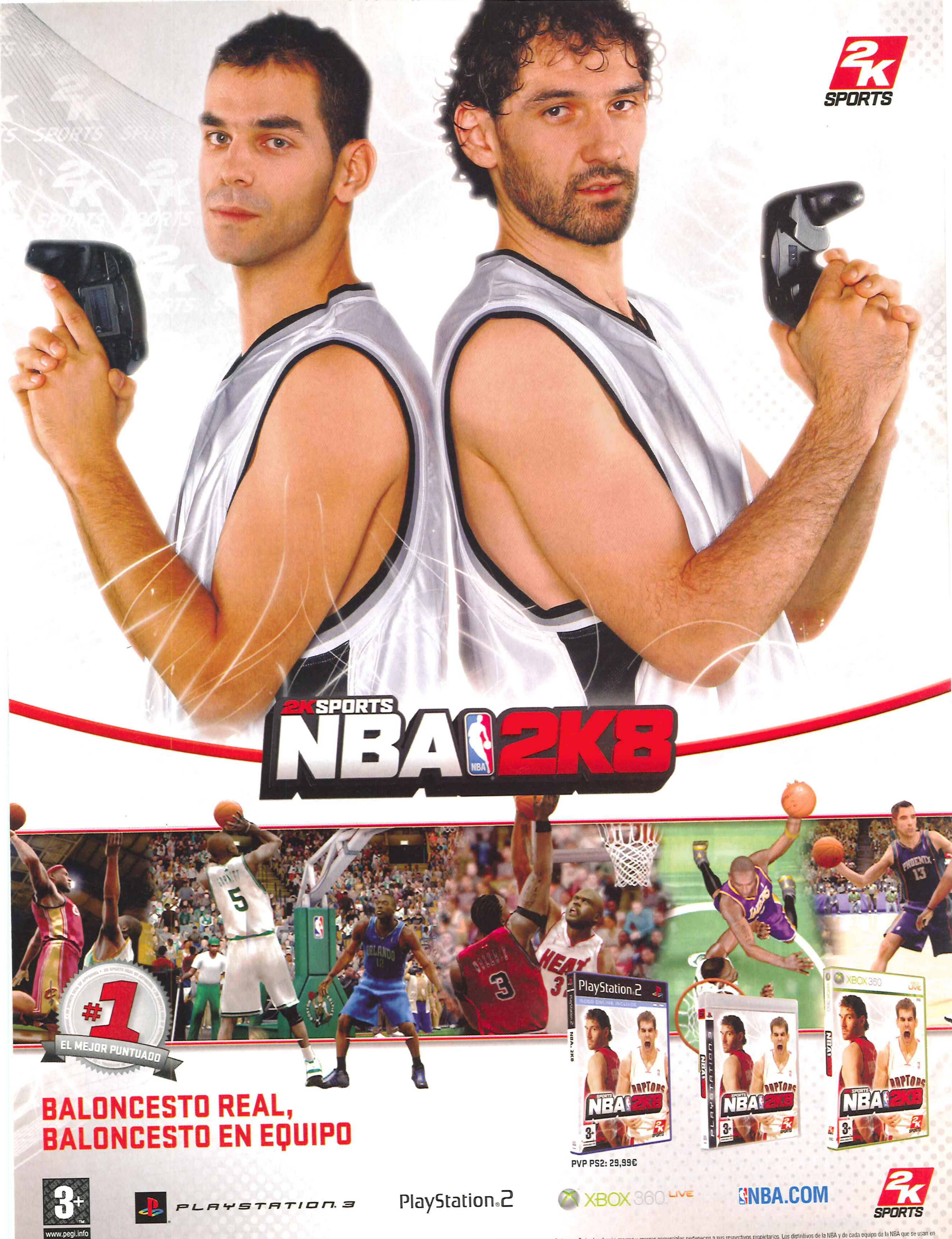
VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Con el Ragnarok en ciernes, ¿a quién vas a llamar? A un humano, claro.

El argumento del juego de guantazos vikingos que **The Creative Assembly** prepara para 2008 es sencillo: la diosa Hel se ha mosqueado mucho con Odin por su destierro de *Asgard* y ha decidido conquistar *Midgard* (nuestro mundo) con su ejército de no muertos, y así desatar el *Ragnarok*. Es decir, el apocalípsis nórdico que supondría el fin de los dioses. La diosa Freya es la encargada de solucionar el desaguisado, para lo que elige a un humano como su campeón.

Comienza así la aventura de Skarin, el elegido. Una aventura que mezcla componentes de *hack'n slash*, sigilo y algo de estrategia. Sus primeras misiones estarán dirigidas a liberar zonas de *Midgard* dominadas por Hel, reclutando así más guerreros para su causa. En éstas el sigilo es, más que necesario, útil, y podrán incluso tenderse emboscadas. La mecánica adquiere luego tintes más épicos, con Skarin y su ejército participando en batallas cada vez más grandes, donde la elección de prioridades y el frente en que participar en cada momento son decisivos. ***Viking*** promete buenas dosis de épica bruta. Justo lo que necesitamos.

Sobre el campo de batalla. Skarin tendrá en cada conflicto un número de hombres a su cargo. Si el número llega a cero, la batalla estará perdida, obviamente. Su influencia en el enfrentamiento se basará en sus movimientos en diferentes focos de la acción y el control de ataques especiales, como cargas de dragones.



2K SPORTS
2K SPORTS NBA 2K8
#1
EL MEJOR PUNTUADO
BALONCESTO REAL,
BALONCESTO EN EQUIPO
PlayStation 2
XBOX 360
PVP PS2: 29,99€
3+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
XBOX 360 LIVE
NBA.COM
2K SPORTS
© 2007 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K Sports, el logotipo de 2K Sports y el software de Take-Two Interactive son marcas comerciales o marcas registradas de Take-Two Interactive Software. Todas las demás marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Los distintivos de la NBA y de cada equipo de la NBA que se usan en este producto son marcas comerciales, diseños registrados o propiedades intelectuales de NBA Properties, Inc. y de los equipos de la NBA correspondientes y no se pueden usar, en su totalidad o en parte, sin permiso por escrito de NBA Properties, Inc. © 2007 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados.

La saga bélica de Pivotal Games deja atrás las complicaciones estratégicas para centrarse en la acción

CONFLICT: DENIED OPS

La saga de Pivotal Games deja atrás algo de seriedad en su paso a la nueva generación, ganando en espectacularidad y posibilidades

Conflict se sube al carro de los *shooter* «por parejas», dejando atrás su complejo sistema estratégico y estableciendo una mecánica de juego que permitirá al jugador utilizar a los dos personajes simultáneamente. Así, podrás manejarlos directamente (por turnos, claro) o dirigiendo al personaje no controlado a través de sencillos comandos.

Pertenecientes a un Operativo Paramilitar de la CIA, Graves y Lang se embarcan en una misión para perseguir a contrabandistas de armas nucleares; lo que les llevará a recorrer 10 localizaciones diferentes a lo largo de tres continentes.

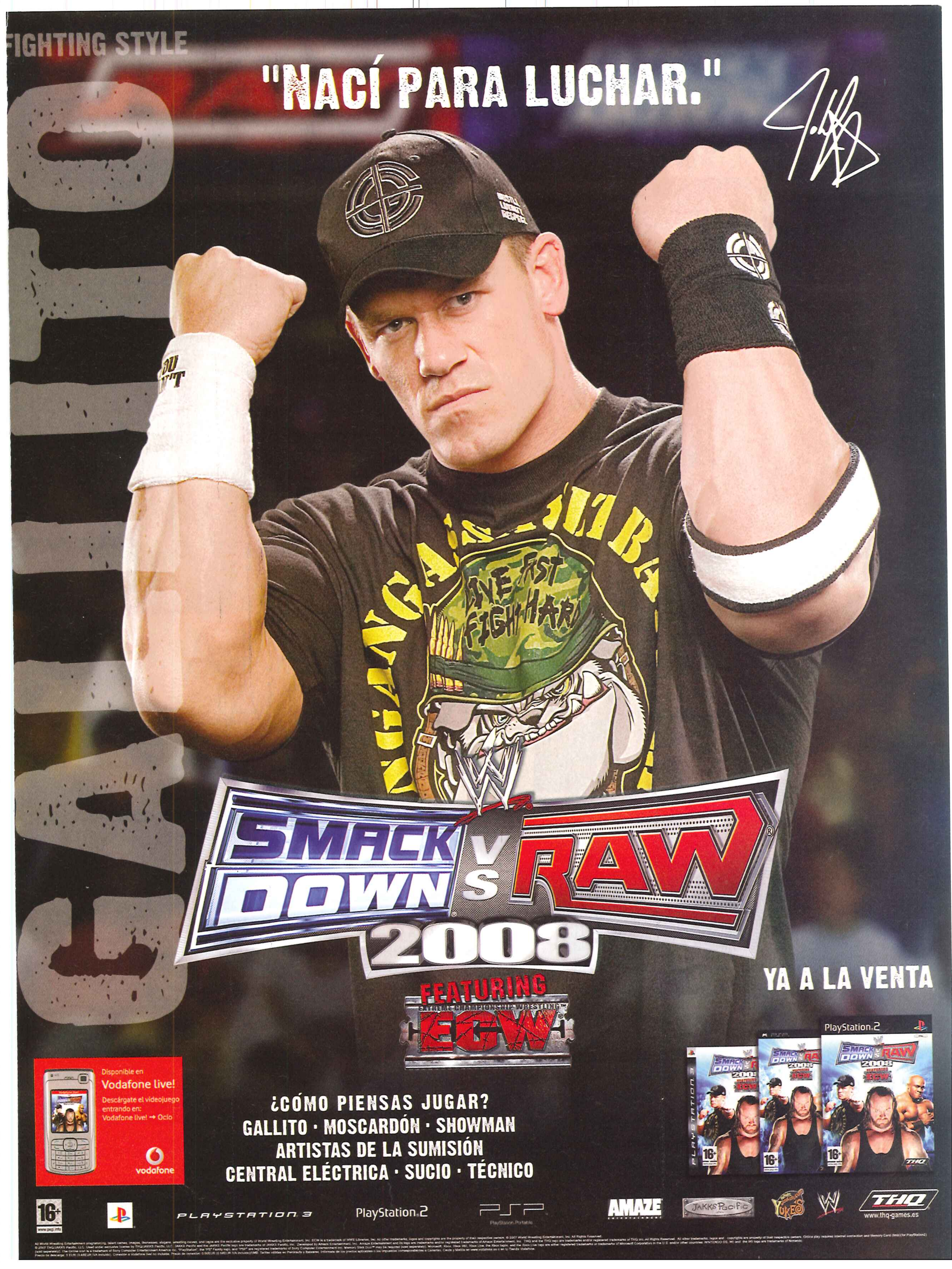
Cada uno de los dos personajes posee unas determinadas características: mientras que uno de ellos es experto en sigilo y armas de francotirador, el otro controla a la perfección todo el armamento pesado. Uno de los aspectos más llamativos del juego de **Pivotal** es la nueva tecnología *Puncture*, empleada en los escenarios del juego, y que permitirá a jugador y enemigos destruir completamente todo el entorno con sus proyectiles y explosiones.

Multijugador cooperativo. Graves y Lang protagonizarán el nuevo Conflict e irán unidos durante todo el desarrollo del juego, así que la inclusión de un modo multijugador cooperativo resulta totalmente obvio. Pivotal ha incluido dicho modo para disfrutarlo junto a un amigo, tanto a través de Internet como en el clásico split-screen (que gracias a la alta definición se hace más llevadero). Además, podrás cambiar entre el modo cooperativo y el de un solo jugador en cualquier momento.




Tanto Graves como Lang podrán subirse a cualquier vehículo enemigo y usarlo para aniquilar a sus oponentes.


El desarrollo del juego te obligará a utilizar a los dos personajes simultáneamente en todo momento.



FIGHTING STYLE
GALLITO
"NACÍ PARA LUCHAR."
SMACK DOWN VS RAW 2008
FEATURING
EXTREME CHAMPIONSHIP WRESTLING
ECW
YA A LA VENTA
Disponible en
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en:
Vodafone live! → Ocio
vodafone
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
PlayStation 2
16+
PLAYSTATION 3
PSP
AMAZE
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ
www.thq-games.es



EL EQUIPO ESPAÑOL

Juan José «Juanete» y Diego Torres «Figu» dejaron bien el pabellón español. Juanete cayó en penaltis y se quedó a un paso de las semifinales. Una pena, porque estaba jugando bien y habría llegado lejos.





Los finalistas, venidos desde 14 países europeos, alucinaron con el incomparable marco de la gran Final de PES 07: el Estadio Olímpico de la Cartuja.



El campeón de esta edición, el inglés Rob Mclean que ya fue finalista el año pasado en Irlanda.

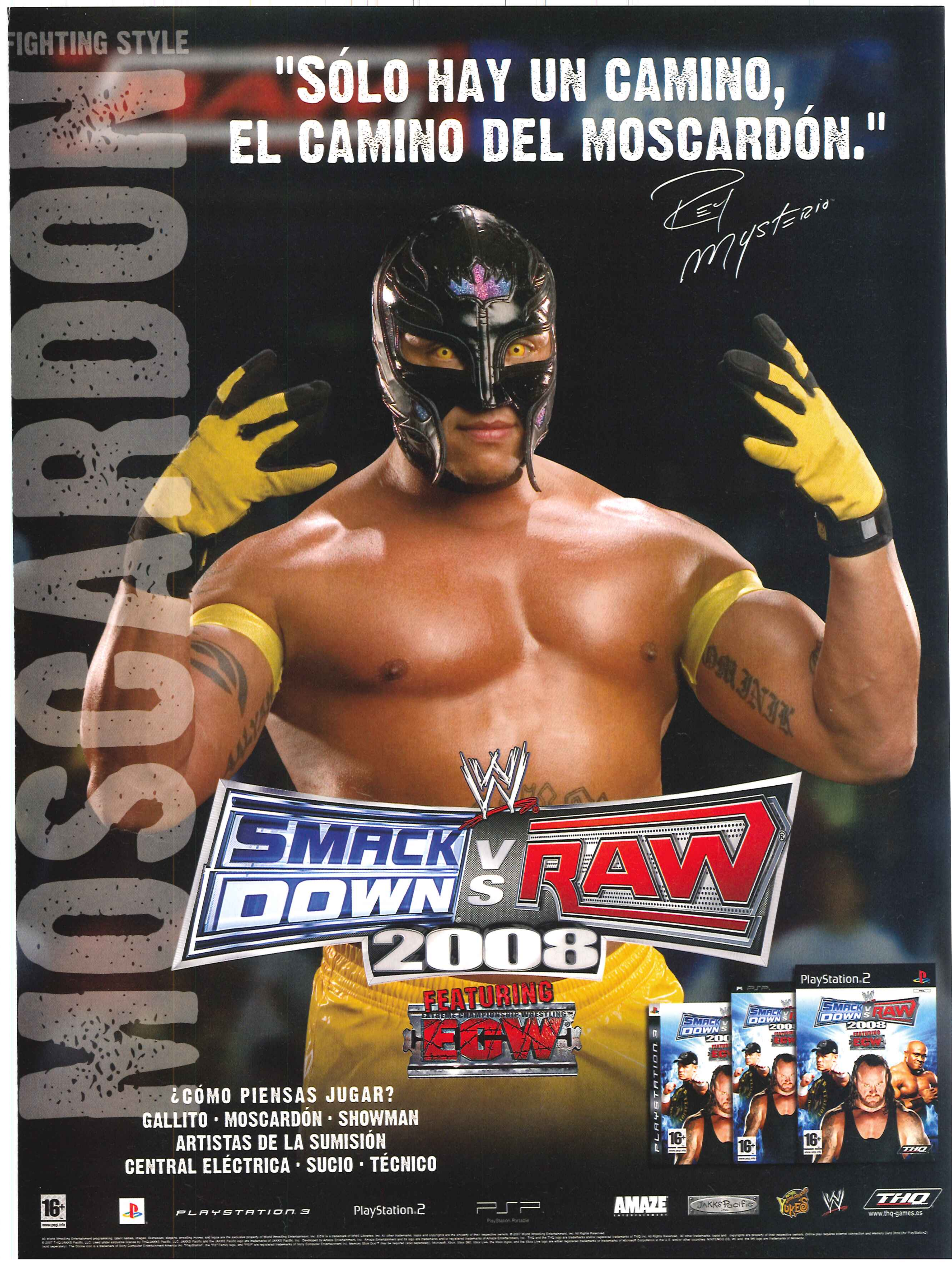
PES LIGA: LA GRAN FINAL SEVILLA 2007

Los mejores jugadores europeos de PES midieron sus fuerzas en la final más espectacular de la PES Liga

Konami España tenía la responsabilidad y el firme propósito de superar la espectacular edición del año pasado en tierras irlandesas, y desde el primer día quedó claro que lo lograría. Un hotel de súper lujo para todos los invitados, el estadio Olímpico de La Cartuja para jugar el torneo de fútbol de la prensa y la posterior Final de *PES*, una capea en un típico cortijo andaluz, una noche de tapeo y cervecitas por Sevilla... En fin, todo lo que cualquiera habría podido soñar como invitado. Esta reunión contaba, además, con la presencia del padre de *PES*, Shingo «Seabass» Takatsuka, y de buena parte de sus colaboradores más cercanos que no dudaron en participar en el torneo de fútbol que finalmente ganó la prensa alemana. Ya el día anterior, después de la presentación oficial a la prensa internacional de ***PES 2008***, los periodistas franceses se hicieron con el torneo de *PES*. Pero la jornada estelar de este irrepetible fin de semana fue la del sábado, con la disputa de la *Final PES 07* en el Estadio Olímpico de la Cartuja. Los españoles se fajaron como nunca... y cayeron en cuartos como siempre; y fue el inglés Rob Mclean, ya finalista el año anterior, el que acabó imponiéndose en la final a otro británico, Mark Gardiner. Poco antes, el campeón japonés se había impuesto al hispano-germano «Matador», el campeón europeo del año pasado en Irlanda.



En la Capea se vivieron algunos de los momentos más intensos, y los únicos revolcones de esos días.



FIGHTING STYLE
MOSCARDÓN
"SÓLO HAY UN CAMINO, EL CAMINO DEL MOSCARDÓN."
Rey Mysterio
SMACK DOWN VS RAW 2008
FEATURING EXTREME CHAMPIONSHIP WRESTLING ECW
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
PlayStation 2
16+
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
AMAZE
JAKKS Pacific
THQ
www.thq-games.es



entrevista



LittleBigPlanet será una de las experiencias más alucinantes que nos brindará PS3 el próximo año.





TODA LA MAGIA DE PS3 EN ART FUTURA

Sony C.E. invitó a Barcelona a los creadores de LittleBigPlanet y Heavenly Sword

Con motivo de la edición 2007 de ***Art Futura***, **Sony C.E.** desplazó hasta Barcelona parte del equipo creativo de dos de sus lanzamientos más espectaculares para **PS3**: *Heavenly Sword* y *LittleBigPlanet*. El pasado 26 de octubre tuvimos ocasión de hablar con ellos. Laura Kippax (Jefa de Diseño de Personajes) y Pete Giles (Director de Arte), componentes ambos de **Ninja Theory** (creadores de *Heavenly Sword*), nos comentaron lo orgullosos que están del producto final, tras cuatro años de gestación. En palabras de Peter Giles: «Nos planteamos la tarea de realizar el videojuego más bello jamás creado y es lo que creo que hemos logrado». También nos comentaron como buscaron inspiración en las películas de artes marciales, el *parkour* e incluso los gatos, para crear los movimientos de Nariko.

Por su parte, Mark Healy y Kareem Ettourney, componentes de **Media Molecule**, deslumbraron a los asistentes al ***Art Futura*** con el inclasificable y genial *LittleBigPlanet* y tuvimos ocasión de entrevistarles. Sin duda, su juego será uno de los grandes bombazos para este próximo 2008.



Los orgullosos padres. Laura Kippax y Pete Giles estuvieron en Barcelona para explicar el desarrollo del gran Heavenly Sword.

"Little Big Planet será como tocar con amigos"

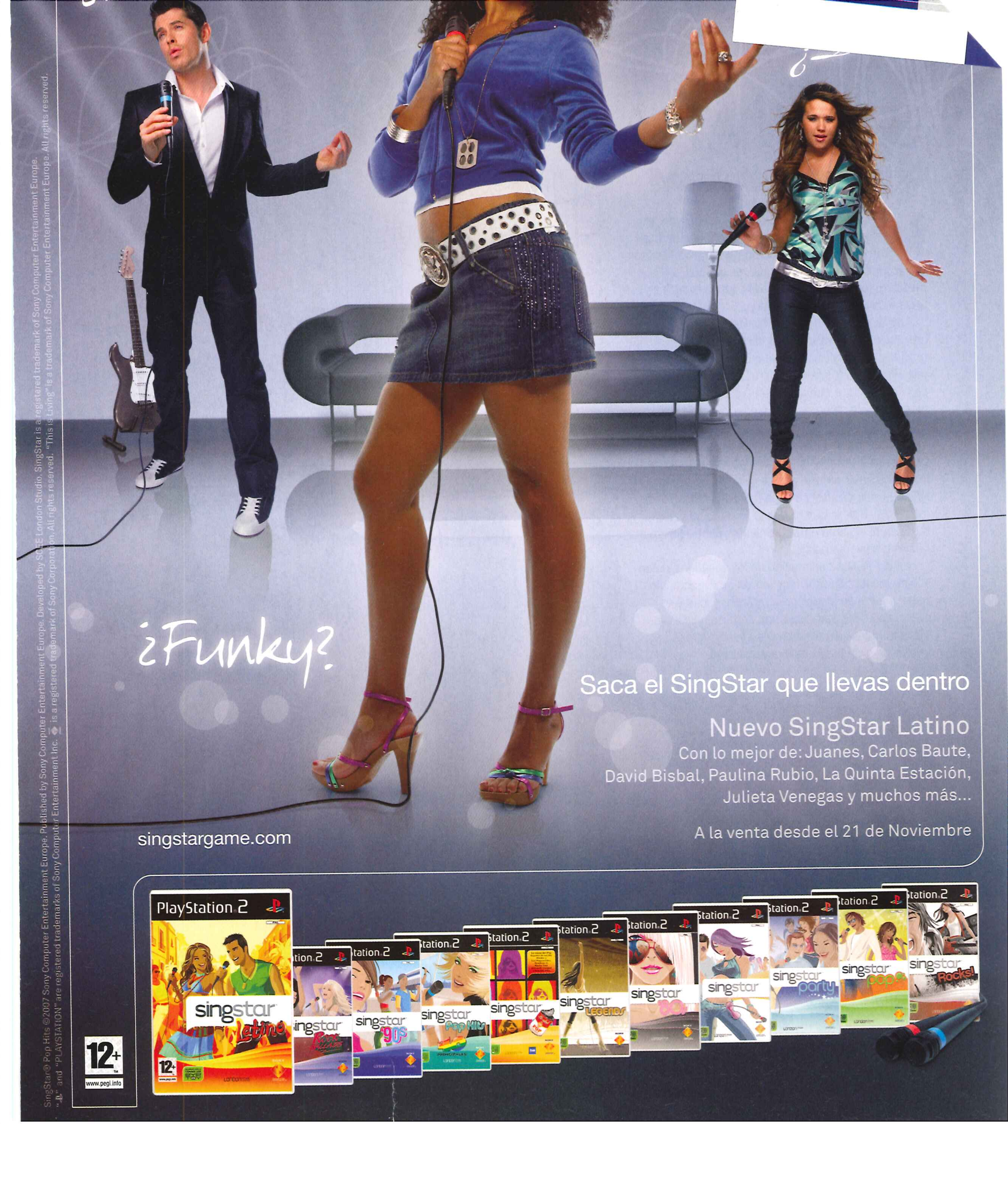
¿De donde viene la idea de crear Little Big Planet?
Healy: *Little Big Planet* se basa en una idea que existe en los videojuegos desde hace tiempo sólo que nosotros hemos decidido hacerla mejor. Muchos títulos tienen un editor de nivel. Nosotros sólo queríamos integrar ese concepto en el mismo juego y hacerlo uno solo. Algo crucial era el poder conectarse On-line, quedar con amigos y construir cosas juntos. Es como cuando una banda se junta para tocar y a ver que sale, ese tipo de mentalidad.
Ettourney: Queríamos que las herramientas de creación fueran sencillas y divertidas, que no se sintieran como un editor de nivel.

¿Dónde reside la magia del juego? ¿En la parte creativa o en la interacción con las creaciones de otros jugadores?
Healy: En ambos, espero. Depende de que clase de jugador y de persona eres. Creo que ciertas personas buscarán construir cosas sorprendentes para compartirlas con todo el mundo, y así ser admirados. Pero otras personas simplemente buscarán presumir de que son grandes jugadores vía On-line, superando niveles a lo largo de la comunidad para lograr la mejor puntuación en cada uno de ellos.

¿Cómo funcionará el servicio On-Line?
Healy: Simplemente creas tu nivel, lo nombras, escoges un icono y lo guardas en tu disco duro local (Moon), aquí es donde experimentas el trabajo en proceso, lo testeas y cuando estés contento con tu creación lo publicas en Craft Earth que es donde los demás usuarios lo pueden ver. Se publicará visualmente como un parche en el planeta. Cuanto más famoso sea un nivel más grande será el parche.
Ettourney: Y una vez publicado, cualquier persona en el mundo lo podrá jugar, poner comentarios en él...

¿Cuántos jugadores podrán participar al mismo tiempo en LittleBigPlanet?
Healy: La idea es que haya cuatro personas en una máquina y que se puedan juntar con más gente On-line. Por el momento lo pensamos limitar a ocho personas al mismo tiempo pero también depende cómo vayan las pruebas, ya que a partir de ese número todo es caos.

POR BRUNO PELÁEZ



¿Funky?
Saca el SingStar que llevas dentro
Nuevo SingStar Latino
Con lo mejor de: Juanes, Carlos Baute, David Bisbal, Paulina Rubio, La Quinta Estación, Julieta Venegas y muchos más...
A la venta desde el 21 de Noviembre
singstargame.com
PlayStation 2
singstar Latino
singstar 90s
singstar Pop Hits
singstar Legends
singstar 80s
singstar party
singstar pop
singstar Rocks!
12+
www.pegi.info
SingStar® Pop Hits ©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. SingStar is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



URBAN ATTACK

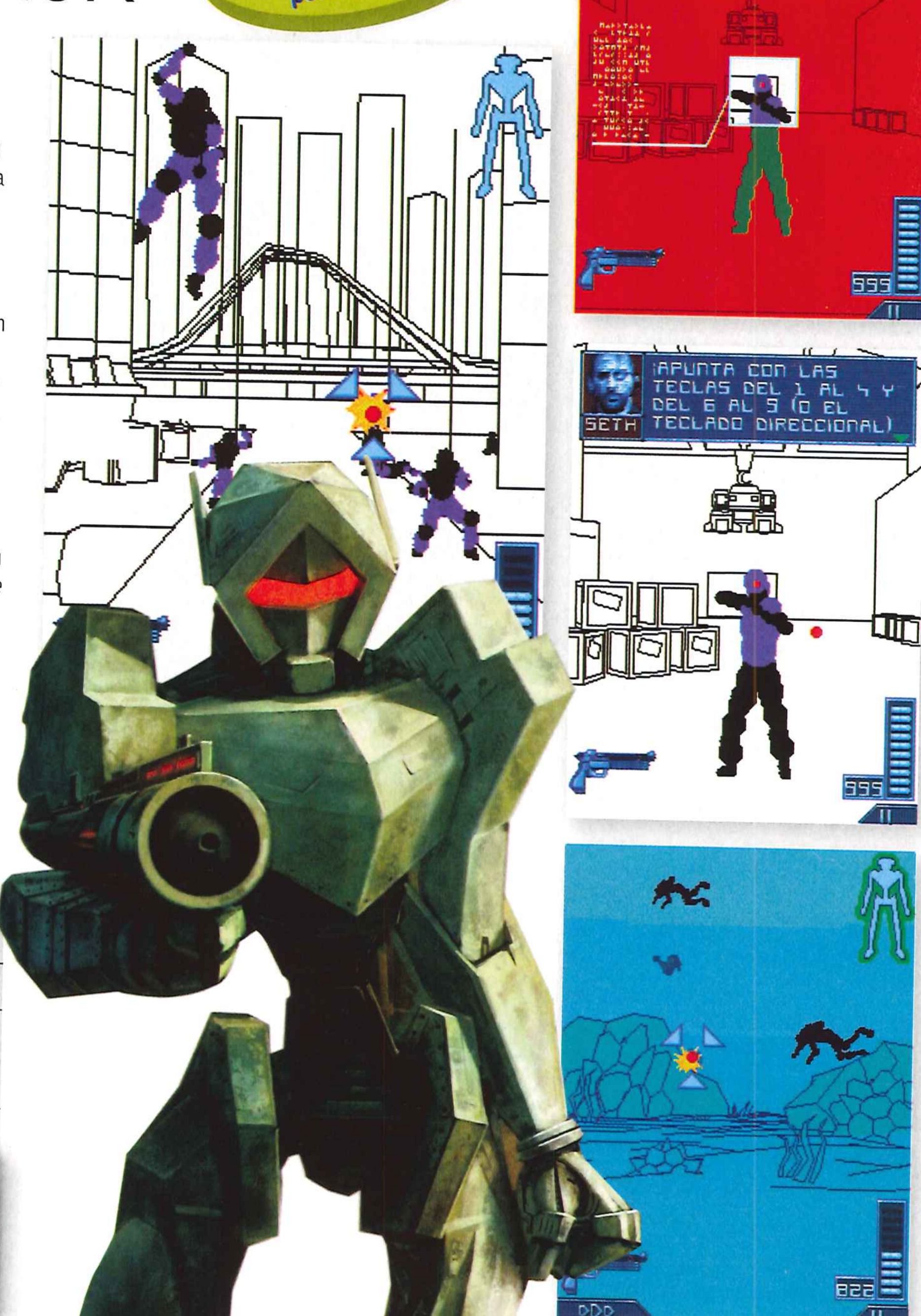
DEMO ¡GRATIS! Envía URBAN al 404 para bajártelo

La evolución llega al móvil

Meses de trabajo y un presupuesto digno de la mejor producción para consola han dado su fruto en ***Urban Attack***, una aventura futurista que rompe los límites de los juegos de móviles para ofrecer unos soberbios gráficos tridimensionales y una mecánica de lo más variada.

Ambientado en el año 2046, ***Urban Attack*** te introduce en impresionantes ciudades recreadas con gráficos vectoriales, en las que tendrás que exprimir al máximo tus reflejos para acabar con las oleadas de enemigos que aparecen en pantalla. Con una mecánica que recuerda al legendario *Virtua Cop*, tendrás que pulsar las teclas del móvil dependiendo de la situación de los enemigos en la pantalla. Los tiroteos se alternan con *puzzles* y eventos especiales, como guiar un tren a toda velocidad o utilizar un rifle de francotirador con *zoom* al estilo *Silent Scope* (otro clásico de los recreativos). Y, por supuesto, también te esperan enfrentamientos contra jefazos finales de diverso pelaje.

La hiperrealista animación de los enemigos, unida a la ambientación futurista, logran un espectáculo visual inédito en juegos para móviles; y lo que es mejor, accesible para todo tipo de terminales, gracias a la utilización de vectores. ***Urban Attack*** no sólo es un gran juego, es una revolución.





SI TE GUSTÓ... MEDAL OF HONOR AIRBORNE
Este shooter te parecerá igual de entretenido y sofisticado.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

- ⬆ Unos gráficos impresionantes, al servicio de una mecánica tan variada como adictiva.
- ⬇ A veces es difícil matar a los enemigos sin disparar sobre algún rehén.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,6	8,9	9,2	9,5
Sea cual sea tu modelo de terminal, alucinarás con sus diseños futuristas.	La música acompaña bastante bien la acción, aunque acaba cansando.	El control no puede ser más sencillo e intuitivo. Y su mecánica es irresistible.	



Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.





LA BRÚJULA DORADA

La película de las navidades en tu móvil

La versión móvil, basada en la película inspirada en la primera entrega de la trilogía de Philip Pullman, sigue la línea de la historia del largometraje.

Los jugadores se embarcan en un viaje de aventura y exploración jugando como Lyra Belacqua y Pantalaimon. Dirigiéndose hacia lo desconocido, han de emprender una búsqueda para rescatar a su mejor amigo Roger y a los otros niños capturados por el malvado Gobblers. Iorek Byrnison, un oso polar experto en combates, se unirá a Lyra en su misión. Su aventura les conduce hacia el helado esplendor del Norte donde osos gigantes gobiernan, bellas brujas vuelan por los cielos congelados y enemigos aguardan en cada esquina... El objetivo principal de este videojuego de plataformas es ir resolviendo *puzzles* para conseguir información, sin dejar de derrotar monstruos y demonios, por supuesto. Gráficos de gran calidad y excelente jugabilidad dejarán encantados tanto a jugadores ocasionales como a los más expertos. Los personajes, tramas y lugares han sido adaptados de la película consiguiendo traer el universo del autor inglés de La Brújula Dorada.



SI TE GUSTÓ...
PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS
Te va a parecer igual de divertido por sus dosis de acción.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/JUEGOS

- ↑ Un desarrollo simple pero muy adictivo.
- ↓ Los enemigos se repiten mucho.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
8,9	8,0	8,5	8,8
Escenarios y personajes simples pero muy llamativos debido al colorido.	Las melodías son muy agradables y mantienen el tono acorde a la narración.	Bastante entretenido y cómodo de jugar. No obstante es algo repetitivo.	





1
FIFA 08
El mejor fútbol para móvil, con la licencia FIFA y divertidos modos de juego.



2
LOS SIMPSON
La familia más loca y divertida se queda a vivir en tu móvil.



3
¡ALLÁ TÚ!
Un total de 20 episodios de tu programa favorito de la televisión.



4
BRAIN CHALLENGE
Pon a prueba tu cerebro con este interesante desafío.



5
CSI: MIAMI
Toda la emoción de la serie en tus manos. Resuelve los casos más complicados.



6
RESIDENT EVIL: THE MISSIONS
El clásico Survival Horror hará temblar tu móvil.



7
WWTBAM 3RD EDITION
Convertirse en millonario nunca ha sido tan fácil.



8
BLOCK BREAKER DELUXE
Destruye los ladrillos al más puro estilo Arkanoid.



9
NEED FOR SPEED CARBONO
Velocidad y Tuning de alta calidad.



10
AGE OF EMPIRES III
El clásico de estrategia en tiempo real. Horas de diversión garantizadas.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS

Toda la información en
www.movistar.es

NOTICIAS



1 MILLÓN DE CANCIONES POR 6 EUROS AL MES

Ha llegado la revolución musical a **movistar emoción**. Todos tus artistas favoritos disponibles en tu móvil y en tu PC. Ahora, tienes más de 1 millón de canciones para el móvil y tu PC por sólo 6 euros al mes.
¡Descubre la Tarifa Plana de música MP3!
Para darte de alta **envía GRATIS un sms con la palabra MP3 al 404**, o entra en emoción > Música y Tonos > Tarifa Plana MP3

* Impuestos indirectos no incluidos.

BEOWULF

Descubre el juego de móvil oficial de *Beowulf*, basado en la película de **Paramount Pictures** y **Shangri-La**, dirigida por Robert Zemeckis. Encarna al valeroso guerrero *Beowulf* en un mundo fantástico lleno de serpientes marinas, monstruos gigantes y dragones.

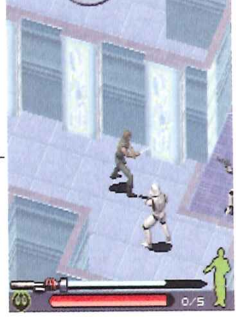
Para descargarlo envía BEOWOULF al 404



STARS WARS EL IMPERIO CONTRAATACA

La versión móvil de la mejor película de Lucas, disponible a partir del 28 de noviembre en tu **movistar**. Fiel reproducción del ambiente del filme para que puedas revivir una de las pelis de culto de varias generaciones.

Para descargarlo envía FUERZA al 404



02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.



609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).



UN VIDEOJUEGO DE ODIO,
PÉRDIDA Y VENGANZA
18+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX 360 LIVE
Games for Windows LIVE
Io-Interactive
eidos
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead MenTM Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.


★★★★★
"...ES LO MÁS PARECIDO A METERSE EN UNA
PELÍCULA DE MICHAEL MANN QUE HEMOS VISTO JAMÁS."
GAMESPY
KANE&
LYNCH
DEAD MEN™
WWW.KANEANDLYNCH.COM
Y POR FIN LLEGA AL CINE HITMAN
Estreno 30 de Noviembre. SÓLO EN CINES

PlayStation

network

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



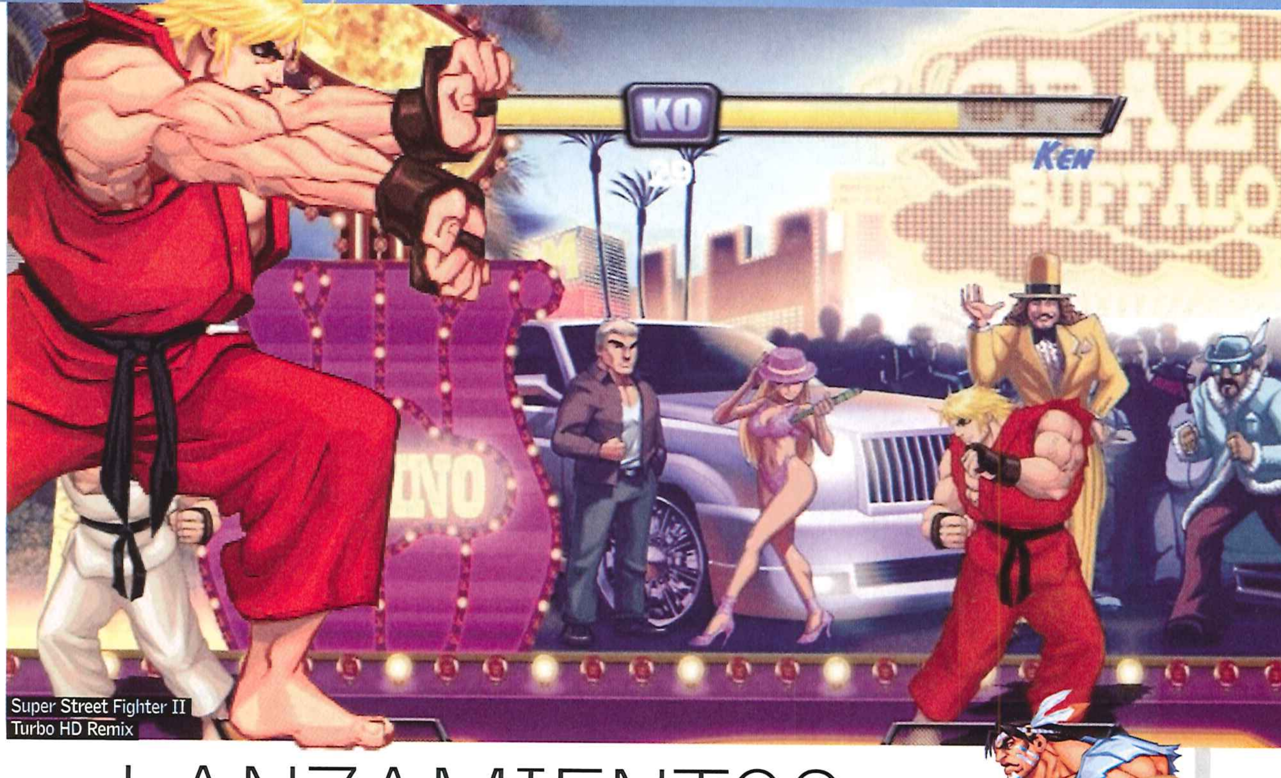
LO MEJOR DE JAPÓN

Sin duda alguna la estrella actual de la tienda On-line japonesa es la demo de Gran Turismo 5 Prologue, que te permite comprobar cómo será el esperado juego de conducción de Polyphony Digital. Pero también se encuentra disponible la nueva producción de Game Republic, Dark Mist, una aproximación con estilo nipón a los shooters de nueva generación.



LO MEJOR DE EE.UU.

En la Store americana no hay grandes novedades este mes, aunque los usuarios estadounidenses pueden descargarse un par de demos que aún no han sido lanzadas aquí. Se trata de TimeShift y Need For Speed ProStreet. Además, el clásico de PSone Twisted Metal 2 se une a la lista de juegos descargables. Por último, destacar los vídeos de la próxima entrega de Burnout.



Super Street Fighter II Turbo HD Remix

LANZAMIENTOS CAPCOM

Juegos originales para la red

Parece que la compañía nipona se ha puesto las pilas en lo que se refiere a los juegos descargables, pues durante el reciente evento europeo en el que mostró sus próximos lanzamientos, también hubo sitio para este tipo de títulos tan de moda.

El más esperado, sin duda, es *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*, una versión con gráficos en alta resolución del clásico juego de lucha, que llegará a la *Store* a comienzos de 2008.

Otros juegos allí presentes fueron los *shooters: Commando 3* (continuación de la legendaria saga de los ochenta) y *Rocketmen: Axes Of Evil*. También pudo verse *Talisman*, producto de estrategia basado en un popular juego de mesa.



Commando 3



Talisman



Rocketmen



¡NUEVO FIRMWARE 2.00!

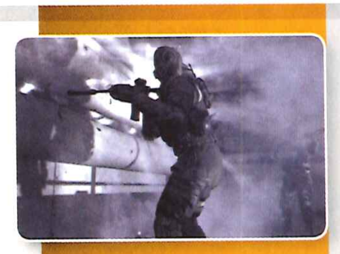
Tras muchos rumores sobre lo que incluiría, ya se encuentra disponible la nueva actualización para el firmware de PS3. ¿Novedades? La posibilidad de encender la consola desde cualquier lugar a través de tu PSP, crear listas de reproducción para música y fotos, temas personalizados y un nuevo canal de noticias de www.playstation.com.



GT5 PROLOGUE SE RETRASA

Aunque seguro que la espera merecerá la pena...

Ya se venía especulando durante bastante tiempo, pero al final la cosa se ha confirmado: la versión Prólogo de *Gran Turismo 5* no verá la luz hasta comienzos del año que viene. Para el que no lo sepa, esta versión, que podrá ser descargada vía *PlayStation Store* o adquirida de forma tradicional en las tiendas, incluirá un total de cuarenta vehículos diferentes y cuatro circuitos que podrán ser recorridos en ambos sentidos. Además, su motor gráfico permitirá mostrar las imágenes a sesenta *fps*. y con una resolución de 1080p. Esperemos que al menos la *demo* llegue pronto a la *Store* española, como ya lo ha hecho en la japonesa.



LOS MÁS JUGADOS EN LA RED

Los juegos con modo Online más populares de estas navidades:

1. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
2. NEED FOR SPEED PROSTREET
3. PRO EVOLUTION SOCCER 2008
4. FIFA 08
5. WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008
6. JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
7. KANE & LYNCH: DEAD MEN
8. STRANGLEHOLD







FÚTBOL Y MÁS. Uno de los títulos más esperados de esta Navidad, la nueva entrega de la prestigiosa saga futbolística de Konami, ya cuenta con su demo en PlayStation Store.

¡NUEVAS DEMOS Y MUCHO MÁS!

Prueba los mejores títulos de la Navidad

Desde el mes pasado han aparecido en *PlayStation Store*, listas para ser descargadas, versiones de demostración de *Juiced 2: Hot Import Nights, Pro Evolution Soccer 2008, Tony Hawk's Proving Ground, Ratchet & Clank: Armados Hasta Los Dientes, Dynasty Warriors: Gundam* y *Los Simpson: El Videojuego*. Ahí es nada.



» Efectos. La cantidad de modificaciones que podrás aplicar es muy grande.

MÁS PARA PS EYE



Aqua Vita. Un bello acuario virtual para relajarte después de una partida muy intensa.



Mesmerize. Vive una experiencia visual y sonora a través de este original título de Sony C.E.



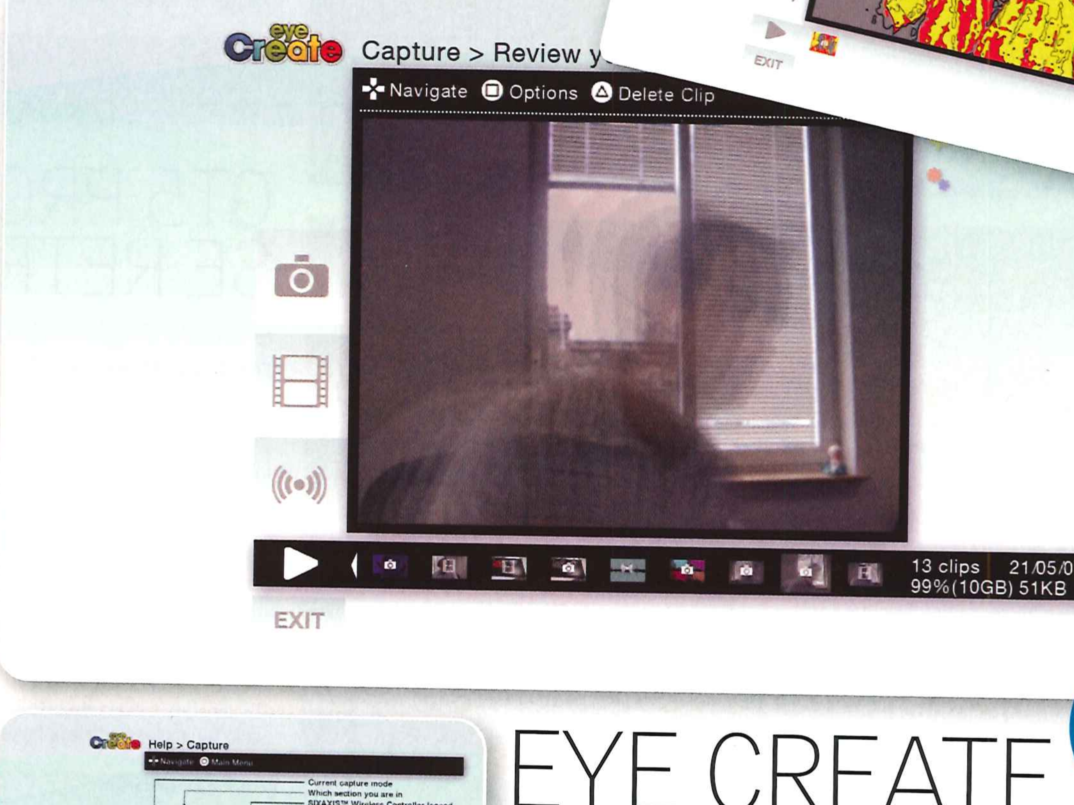
Operation Creature Feature. Guía con tu propio cuerpo a las criaturas hasta la salida.



Tori Emaki. Arte tradicional nipón en movimiento. Guía una bandada de pájaros por un cuadro.



Trials Of Topoq. Un puzzle interactivo que pondrá a prueba tu ingenio en variados niveles.



para playstation eye

¡GRATIS! En PlayStation Store

EYE CREATE

Sácale partido a la cámara



Ayuda. Un completo Tutorial te explicará de forma sencilla cada una de las funciones.

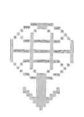
Sonidos. El micrófono que lleva incorporada la cámara te permitirá grabar y ver en pantalla los sonidos.



Para todos aquellos afortunados poseedores de la cámara *PlayStation Eye* para **PlayStation 3** (que actualmente puede conseguirse junto con el genial juego de cartas *The Eye Of Judgment*), hay una aplicación que no pueden dejar pasar en *PlayStation Store*.

Se trata de este *Eye Create*, un conjunto de herramientas pensadas para exprimir hasta las últimas consecuencias las posibilidades del invento. Con este programa, de descarga gratuita, podrás tomar fotos, grabar vídeos e incluso sonidos. Después, podrás aplicar todo tipo de efectos, cambiar el color, distorsionar de mil formas diferentes... Todo ello de una forma muy sencilla y accesible, ya que además cuenta con un completo sistema de ayuda.

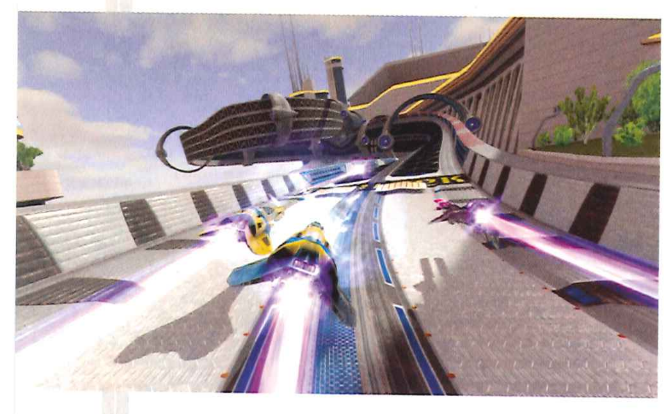
Por si fuera poco, también existe la opción de crear un *storyboard*; es decir, añadir a una secuencia los vídeos, fotos y sonidos que hayas grabado previamente con el fin de desarrollar tu propio *videoclip*. Todas tus producciones visuales y sonoras se grabarán en el disco duro de la consola y podrás acceder a ellas en el momento que quieras.



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **SONY C.E.**
ON-LINE **NO**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **90 KB**

Un conjunto de herramientas para convertirte en un aprendiz de director


El empleo de armas y los power-ups vuelven a su esencia arcade gracias a la HD.




Como siempre, el empleo preciso y ágil de los frenos laterales con los pulsadores L y R se hace imprescindible.


Siete modos de juego para un clásico de la alta velocidad

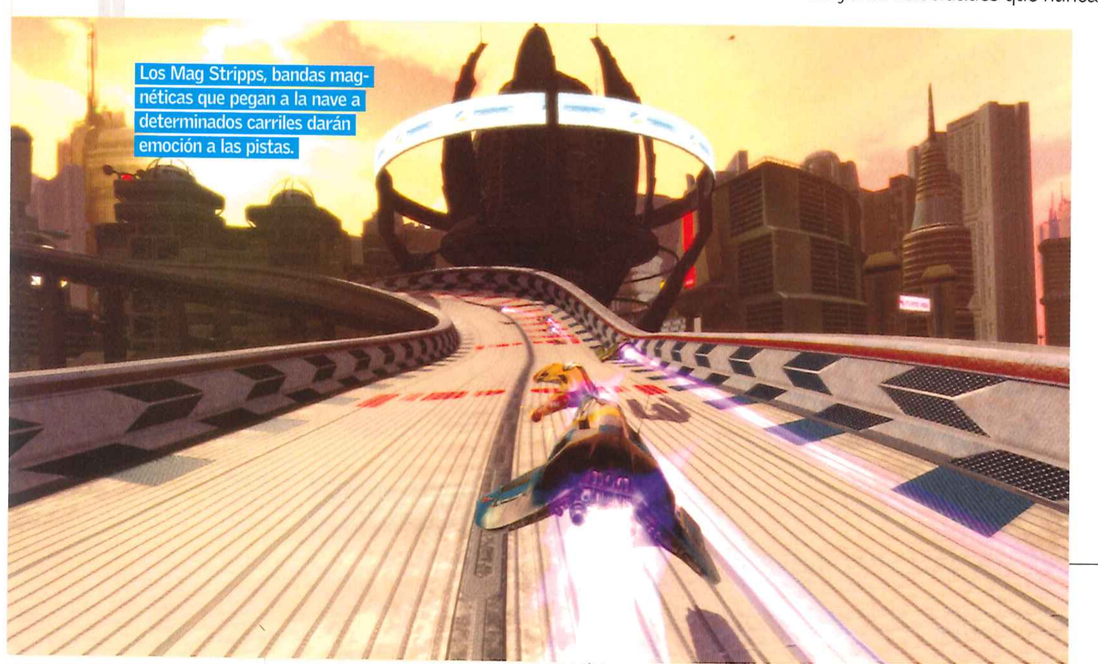
WIPEOUT HD

Más rápido, más furioso, más HD



Los fanáticos de la saga *WipEout* estamos de enhorabuena. Ya no es sólo que las amarguras del pasado (una floja entrega de **PS2**, una irregular primera aportación en **PSP**) parezcan ser cosa definitivamente del pasado, y que el presente, con el recientísimo *Wipeout Pulse* para **PSP**, sea una muy notable aportación a la saga. Es que la futura entrega para **PS3**, aún sin nombre, promete mayores velocidades que nunca y soberbias emociones en alta definición. Y la razón de tanta expectativa está clara: este adelanto en formato descargable llamado ***WipEout HD***, que rehace pistas de entregas anteriores con el inconfundible fulgor de la *next gen*. Detalladas naves, que harán las delicias de los fanáticos del diseño futurista, y un multijugador que promete un máximo de ocho corredores enfrentándose On-line en cuatro tipos distintos de competiciones son los puntos fuertes de esta entrega a la que hemos encontrado, en un primer tanteo, un poco más lenta, pero hipnóticamente bella. Esperemos que incluya las posibilidades de configuración de *Pulse*.

A LA VENTA EN 2008


Los Mag Stripps, bandas magnéticas que pegan a la nave a determinados carriles darán emoción a las pistas.



FEEL SKI

Nieve artificial en tu consola



Una de la propuestas más originales que hemos tenido la oportunidad de probar desde que dio comienzo la descarga de juegos a través de *PlayStation Store* por fin llega a España. Se trata de un *arcade* deportivo que se centra en el mundo poco visitado por los programadores de videojuegos: el esquí alpino. La propuesta es sencilla: tres modos de juego (Batalla contra otro jugador, Contrarreloj y Eslalon) y dos pistas diferentes. La estrella de la función es, sin embargo, el *Sixaxis*, ya que el control del esquiador se realiza mediante el sensor de movimiento del mando, algo que al principio parece complejo pero que, tras una pocas partidas, se torna bastante intuitivo. Además, el componente *arcade* prima sobre la simulación para hacerlo más accesible.

Como ves, no es que tenga multitud de opciones, pero se agradece la posibilidad de competir contra un segundo jugador mediante pantalla partida o a través de la red. Y, en cualquier caso, su bajo precio hacen de él una oferta recomendable para pasar un buen rato si no puedes escaparte a la estación de esquí más cercana.



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **JAPAN STUDIO**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **220 MB**
PRECIO **6,99 €**



Dos jugadores podrán competir a la vez, ya sea en la misma consola o a través de la red.



Vértigo. En el diseño de los circuitos priman sobre todo los saltos imposibles. Para lograr aterrizar de una pieza tendrás que manejar bien el Sixaxis.







Sol y Nieve. Antes de comenzar la carrera podrás seleccionar el tipo de clima que prefieras. Un día soleado o una auténtica tormenta de nieve.

evaluación

Por el precio de este juego, poco más se puede pedir. No es un simulador complejo, ni cuenta con muchas opciones, pero su control es divertido y además puedes competir contra amigos de todo el planeta.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,8	8,0	8,4	8,0	8,7	8,4

La recreación de la nieve está bastante conseguida. Los circuitos, algo sosos.

Una vez que aprendas a controlarlo, las carreras se vuelven divertidas.



Vivir por tu cuenta...
...en alquiler
Si trabajas y tienes entre 22 y 30 años, desde enero será más fácil vivir por tu cuenta en alquiler.
Con nuevas ayudas: el pago de una renta mensual de 210 euros durante cuatro años y, en el caso de contratos nuevos, 600 euros de préstamo que puedes utilizar para la fianza y 120 euros para el coste financiero de un aval. Sólo tienes que demostrar que tienes unos ingresos regulares inferiores a 22.000 euros brutos anuales, y ser titular del contrato de alquiler. Si eres extranjero no comunitario debes tener la autorización de residencia permanente.
Infórmate en tu Comunidad Autónoma y en
www.alquilerjoven.es
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE VIVIENDA
www.alquilerjoven.es



EN LA CIUDAD DE LONDRES CAPCOM PRESENTÓ SUS NUEVOS LANZAMIENTOS PARA EL PRÓXIMO AÑO. NOSOTROS ESTUVIMOS ALLÍ PARA ENTERARNOS DE TODO...

CAPCOM GAMER´S DAY 07

PS3







BIONIC COMMANDO

LA MODA DE REVITALIZAR LOS CLÁSICOS SIGUE PEGANDO FUERTE

No es uno de los títulos más conocidos o recordados del amplísimo catálogo de **Capcom**, pero sí que se convirtió tras su lanzamiento en una especie de «juego de culto». De hecho, parece que los máximos responsables de la compañía de *Megaman* no estaban muy por la labor de realizar este *remake* tantos años después, pues en Japón el juego había pasado bastante desapercibido en su momento. Fue el empeño de un productor americano de la compañía (que en su momento había quedado marcado por el juego) el que finalmente convenció a los mandamases para que dieran luz verde al proyecto. El proceso de desarrollo del título ha sido un ejemplo de colaboración internacional sin precedentes en la industria. Por un lado, tenemos a este productor americano trabajando en Japón; por otro, a los responsables nipones que han ejercido las labores de coordinación y han aconsejado; y por otro, los verdaderos programadores del juego, que son los casi desconocidos suecos **GRIN**. Una mezcla de culturas que ha dado como resultado un título original, así pudimos constatarlo en la presentación, donde ya se pudo ver el juego en movimiento. El protagonista, Nathan Spencer, es un agente del gobierno que ha sido injustamente encarcelado. El día que iba a ser ejecutado por los crímenes que no come-



BIONIC COMMANDO


Los enfrentamientos contra gigantescos engendros mecánicos estarán a la orden del día.



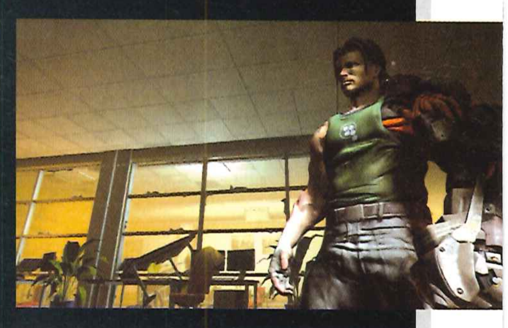


El original. Bionic Commando fue lanzado en 1988 para varios sistemas diferentes. Puedes encontrarlo en el primer recopilatorio de clásicos de Capcom para PS2 y en el segundo para PSP.

tió, una bomba experimental hace explosión en *Ascension City* y la ciudad queda reducida a escombros. La única solución que se le ocurre al gobierno es volver a poner en activo a Nathan, que cuenta con muchas más opciones para derrotar a los terroristas que un soldado normal. Y es que, está equipado con un «brazo biónico» que le permite realizar multitud de acciones. Por un lado podrá colgarse de casi todos los objetos del mapeado (ya sean edificios, farolas, trenes...) para avanzar entre la desolada ciudad. Además, podrá emplear el brazo para atacar a los enemigos lanzándoles elementos del escenario (como vehículos o escombros) o atraerlos hacia él. Por si fuera poco, también tendrá acceso a una gran variedad de armas de fuego como complemento a tanta fuerza destructiva. Pero, sin duda, lo más impresionante de la presentación, y lo que centró la atención de los presentes, fue la mecánica de balanceo que utiliza el protagonista para avanzar (de forma similar a lo visto en los juegos de *Spider-Man*), pero mucho más desarrollada al ofrecer puntos de agarre «reales» para el brazo biónico. También el entorno post-apocalíptico en el que se desarrolla la acción es bastante llamativo, con los rayos del sol filtrándose entre los escombros de imponentes construcciones. Además, los engendros mecánicos que hacen las veces de enemigos finales prometen superar todo lo visto hasta ahora en el género en lo que a tamaño y rutinas de ataque se refiere • **LANZAMIENTO EN 2008**

La mecánica de balanceo es la clave del juego





CONTROLAS DE FÚTBOL. ¿TE ATREVES A CONTROLAR TU CLUB?

Football Manager 2008 te permite demostrar que tú lo puedes hacerlo mejor que el que está al mando. Con la posibilidad de dirigir los equipos de 50 países y más y mejor control que nunca, lleva a tu equipo a la gloria, como tú quieras.

FOOTBALL MANAGER 2008

PVPR PC 19,95€

Games for Windows PC CD

FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2008

VERSIÓN PARA PSP A LA VENTA EL 30 DE NOVIEMBRE

VERSIÓN PARA PC YA A LA VENTA. Y AHORA TAMBIÉN EN QUIOSCOS

www.footballmanager.net















www.sega.es



STREET FIGHTER IV

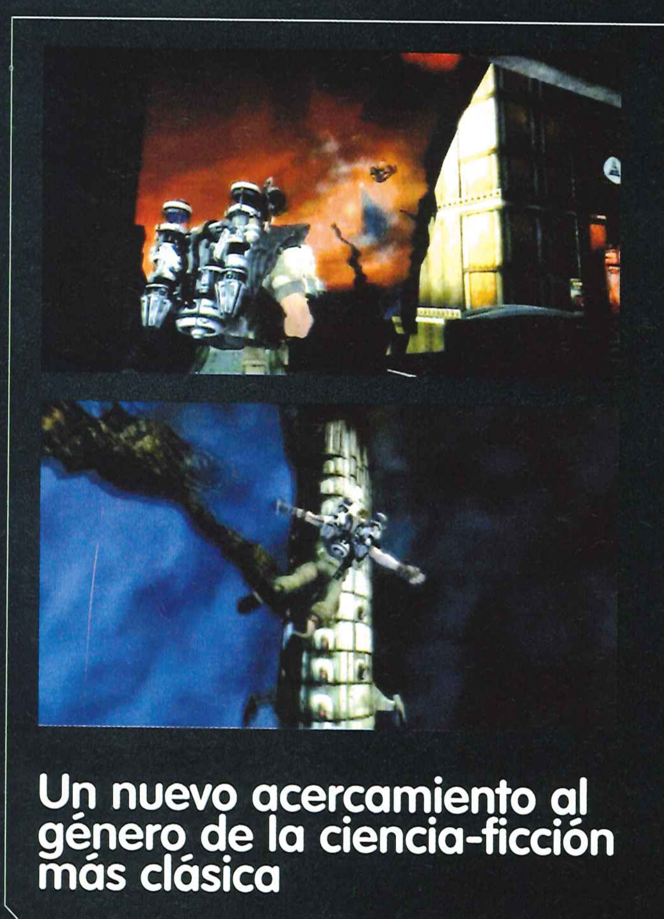
EL SUEÑO DE MILLONES DE FANS...

Como broche de oro a la presentación, **Capcom** tenía reservada una gran sorpresa. Tras muchos años de *remakes*, recopilaciones de clásicos y demás, ha dado comienzo recientemente el desarrollo de la auténtica nueva entrega de la saga de lucha más conocida del planeta. Aún no se conocen apenas detalles, de hecho lo único que se ha podido ver es un espectacular *teaser trailer* que muestra una pelea entre Ryu y Ken. Aunque el vídeo no tiene mucho valor informativo, recomiendo a todos que lo descarguéis de Internet, pues su belleza visual está fuera de toda duda. Tampoco se ha dado una fecha aproximada para su lanzamiento, pero todo apunta a que deberemos esperar bastantes meses aún.

• **LANZAMIENTO SIN DETERMINAR**



Los dos protagonistas de la saga, Ryu y Ken, combaten de forma espectacular en el tráiler del juego.



Un nuevo acercamiento al género de la ciencia-ficción más clásica

DARK VOID

LA MAYOR AMENAZA CONOCIDA SE CIERNE SOBRE LA HUMANIDAD

¿Qué pasaría si una raza de alienígenas poco amistosos llevara milenios habitando entre nosotros, dispuestos a levantarse un día y acabar con la humanidad? En esta nueva producción de **Capcom**, ése día ha llegado; y para defendernos de ellos sólo contamos con una serie de seres humanos que han desarrollado increíbles poderes, conocidos como «Los Adeptos». Este original argumento sirve como punto de partida a esta aventura de acción de nueva generación que está siendo desarrollada por la compañía **Airtight Games** para **Capcom**. Tan sólo se pudo ver un escueto tráiler durante el evento europeo, pero dejó a los asistentes con la boca abierta.

El protagonista es un soldado equipado con un *jet pack* en la espalda, que le permite desplazarse con gran soltura por el aire. De hecho, podía verse cómo el héroe asaltaba una de las naves enemigas en pleno vuelo, acabando con su tripulante de una forma bastante expeditiva y haciéndose él con el control de la misma. Y es que, el pilotaje de todo tipo de ingenios voladores tendrá bastante importancia a lo largo del juego.

El apartado gráfico también llamó la atención por su estética cercana al cómic y por el elaborado diseño de las naves de los alienígenas. Pronto te ofreceremos más detalles de este innovador título.

• **LANZAMIENTO EN INVIERNO DE 2008**



Esta bella y letal criatura era uno de los jefes finales presentados en el evento.

DEVIL MAY CRY 4

UNA CUARTA ENTREGA QUE PROMETE ESTAR A LA ALTURA DEL ORIGINAL

Una de las estrellas del evento fue, sin duda, este título. Aunque ya hemos podido ver infinidad de imágenes del mismo, sus creadores aprovecharon la ocasión para mostrar nuevos niveles y posibilidades de los personajes. Ya sabemos que las dos historias que relata el juego (la de Nero y la de Dante) se desarrollan por separado, aunque se crucen en ciertos momentos. De hecho, el comienzo de la aventura es un combate entre ambos, que hace las veces de Tutorial. Y es que, el nuevo protagonista se enfada bastante con el mítico cazador de demonios cuando éste irrumpe en una ceremonia de «La Orden de la Espada», y empieza a liquidar a sus compañeros de hermandad. En Nero se centran las mayores novedades en cuanto a control se refiere, ya que cuenta con el *Devil Bringer* (un brazo que le permite realizar espectaculares golpes, así como llegar a sitios de otra forma inaccesibles) y el *Exceed System*: un nuevo sistema que se irá cargando a medida que el jugador permanezca estático presionando un botón, y que modificará los ataques del héroe de forma espectacular. Dante, por su parte, seguirá contando con sus cuatro estilos de combate que podrás alternar en cualquier momento según las necesidades que se te presenten. Sólo quedan unos pocos meses para hincarle el diente definitivamente.

• LANZAMIENTO EN FEBRERO DE 2008

Dos protagonistas, dos estilos de juego diferentes

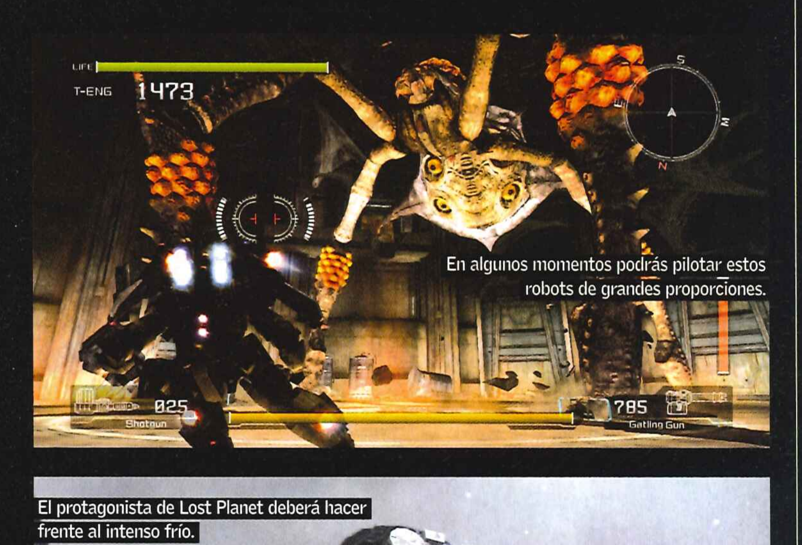


NUEVOS ENTORNOS. Una frondosa jungla llena de reptiles será escenario de uno de los niveles.

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

AVENTURAS Y DISPAROS EN UN PLANETA HELADO

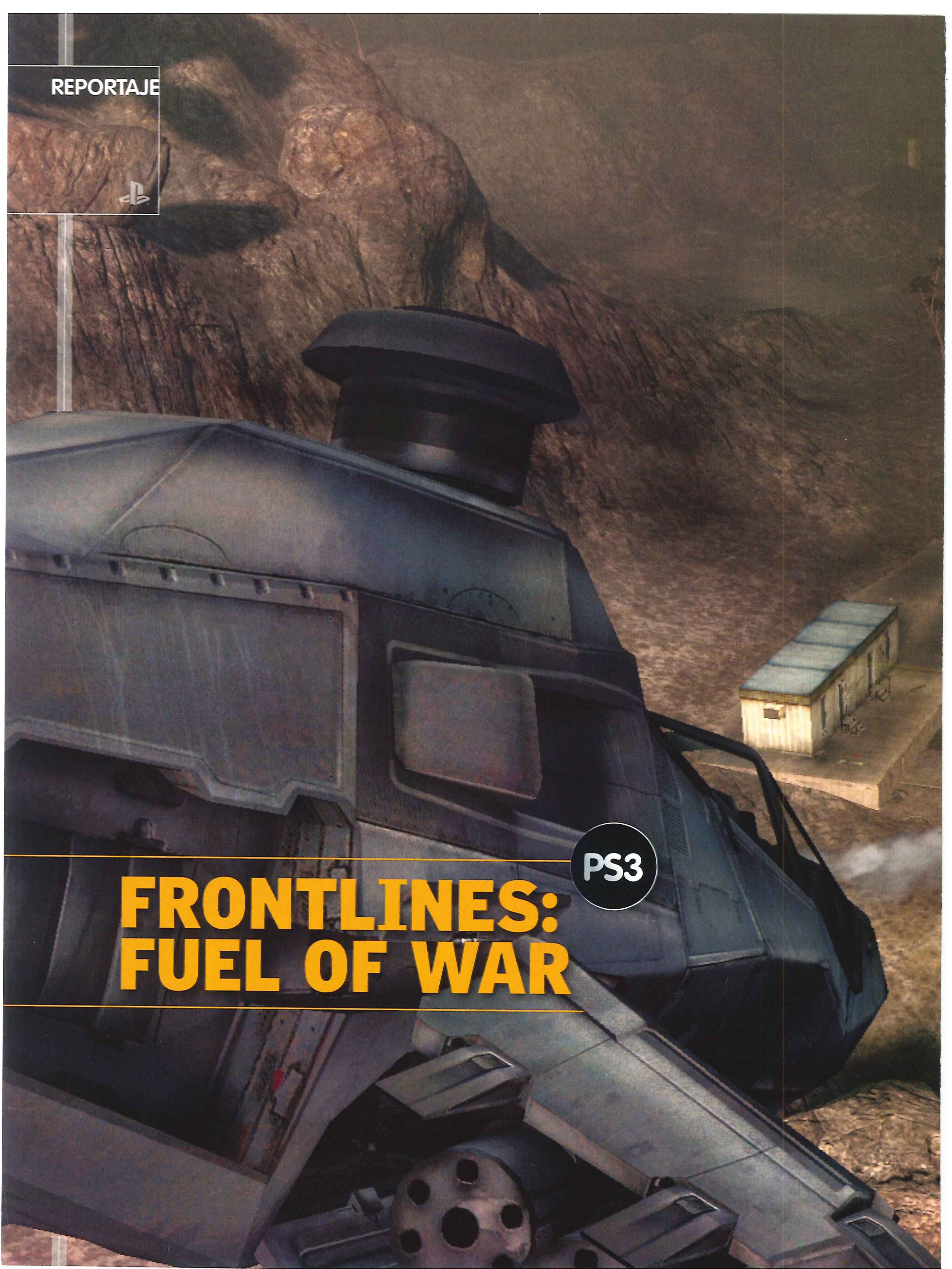
Por fin los afortunados usuarios de **PlayStation 3** vamos a tener la oportunidad de disfrutar de una de las mejores producciones de la reciente historia de la compañía nipona. ***Lost Planet*** se desarrolla en un alejado planeta de la galaxia, donde los seres humanos que intentan colonizarlo encuentran la férrea oposición de una raza de insectos gigantes. El protagonista deberá lidiar contra estos monstruos (además de enfrentarse a los piratas espaciales que pueblan el lugar), haciendo uso de todo tipo de destructivas armas de fuego y empleando un sistema de control más cercano al de los *shooters* en primera persona que al de las aventuras. En este título, la acción está por encima de todo, aunque el héroe tendrá otra gran preocupación aparte de los enemigos: el frío extremo que sufrirá y que deberá evitar buscando continuamente fuentes de calor, ya sea a pie o a los mandos de uno de los gigantescos *mechas* que tendrá a su disposición. Por si fuera poco, otro de los alicientes de esta producción son las opciones On-line para 16 jugadores, que ofrecen una gran variedad de modalidades. Y como extra, la versión para la nueva consola de **Sony** cuenta con la posibilidad de encarnar a personajes como *Megaman* y el protagonista de *Dead Rising*. • **LANZAMIENTO A PRINCIPIOS DE 2008**



En algunos momentos podrás pilotar estos robots de grandes proporciones.

El protagonista de Lost Planet deberá hacer frente al intenso frío.





FRONTLINES: FUEL OF WAR

¡EXCLUSIVA!

PRIMER CONTACTO

VIAJAMOS A LAS VEGAS CON THQ

FUIMOS A LA CIUDAD DEL PECADO, DE MANO DE THQ, PARA CONOCER DOS GRANDÍSIMOS TÍTULOS PARA EL PRÓXIMO AÑO



MX VS. ATV: UNTAMED

PS3 PS2 PSP

El control sobre los drones te permitirá espiar a las tropas enemigas y atacarlas de diferentes formas.



Ataque aéreo. Al comenzar las partidas multijugador, podrás seleccionar el tipo de soldado que quieres ser: uno de ellos te dará la posibilidad de ordenar todo tipo de ataques aéreos, dependiendo de su graduación o, lo que es lo mismo, nivel de experiencia.



Vehículos y armamento. Todos los vehículos que puedas ver en el juego pueden ser controlados; pero cuidado, también podrán ser derribados fácilmente con el armamento adecuado.

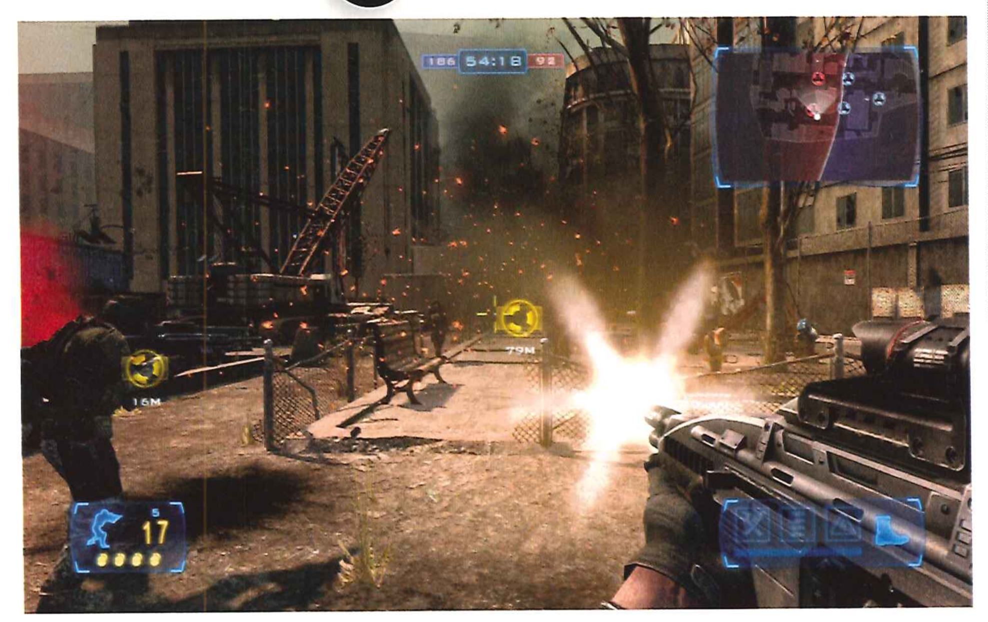
FRONTLINES: FUEL OF WAR

EX-COMPONENTES DE DICE (BATTLEFIELD 2) DAN UNA NUEVA VUELTA DE TUERCA AL GÉNERO.

Kaos Studios, compañía de desarrollo formado por auténticos «veteranos» del género *shooter*, algunos de ellos responsables de títulos como *Desert Combat* (*mod* de *Battlefield*), *Battlefield 2*, *Doom 3* y *Medal Of Honor*, firma un *FPS* con mil posibilidades. El argumento del juego nos trasladará a un futuro no muy lejano, en el que las reservas de petróleo se están agotando, y las principales potencias mundiales se enfrentan por hacerse con el combustible restante. El sistema de juego de *Frontlines* es básicamente multijugador, incluso en el modo Historia, ya que tu objetivo, como parte fundamental de un pequeño grupo de soldados, será invadir puntos estratégicos del enemigo para conseguir acceso a la siguiente zona, muy al estilo del modo de juego *Onslaught* de *Unreal Tournament*. El planteamiento es sencillo, pero la libertad de acción para llevar a cabo las misiones convierte a *Frontlines* en un título diferente. Tanto en el modo Historia como en multijugador On-line, en el que podrán participar 32 personas simultáneamente, podrás llegar hasta las «bases» enemigas a pie, haciendo uso de todo tipo de armas; motorizado por tierra, con tanques y carros blindados; e incluso por aire, con helicópteros y cazas. El control con cada uno de los vehículos es extremadamente intuitivo y la transición entre unos y otros es de lo más simple y directa. Basta decir que podrás abandonar un vehículo en el aire, cayendo al suelo en paracaídas. Eso sí, tendrás que esperar hasta el mes de abril para disfrutar de *Frontlines* en **PS3**.

A LA VENTA EN abril

Su libertad de acción lo convierte en un shooter totalmente diferente





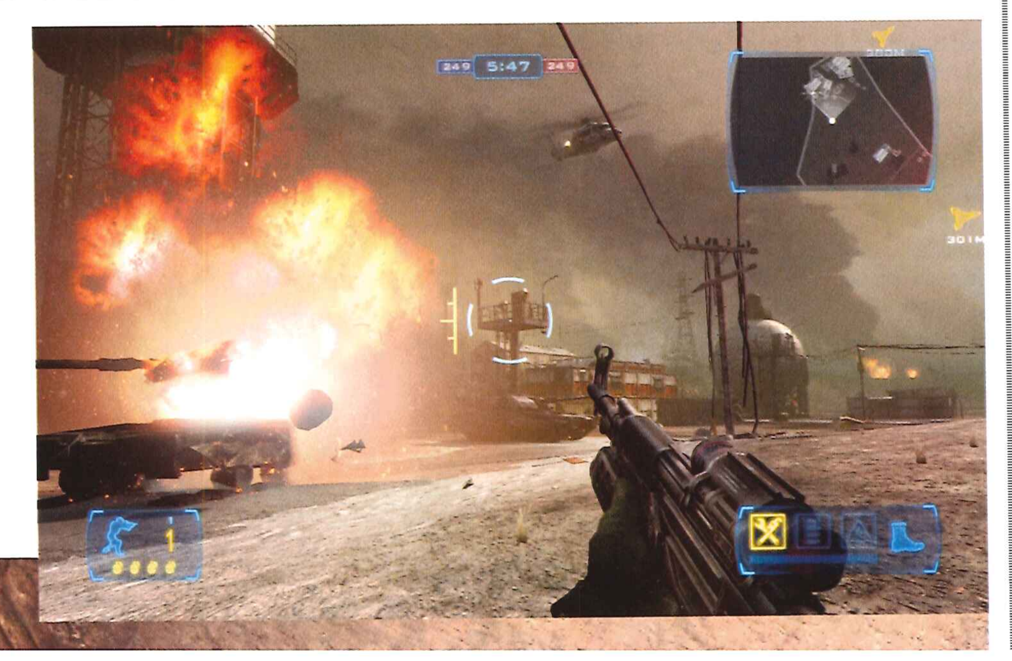
A pie. Aunque te costará recorrer largas distancias, si vas a pie podrás ocultarte mejor de los vehículos y, si llevas el arma adecuada, deshacerte de carros blindados o tanques enemigos sin apenas ser visto.

Armamento pesado. En Frontlines se sucederán los combates a misilazo limpio, sobre todo entre los vehículos. Como puedes imaginar, si vas a pie y uno de los tanques enemigos te «enfila», despídete.

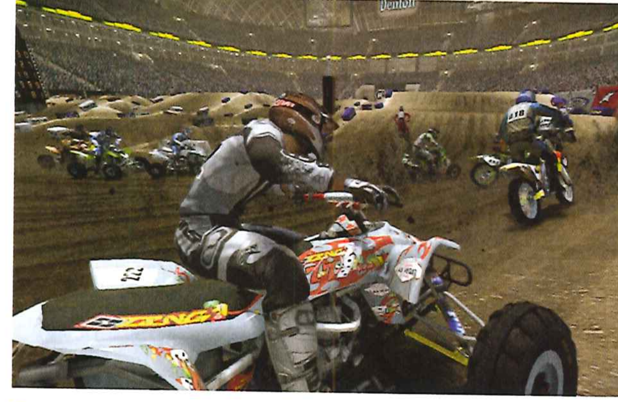




VEHÍCULOS Y HABILIDADES. Además de poder manejar todos los vehículos a tu alcance, dependiendo de tu rango tendrás habilidades como el control de drones o la orden de ataques aéreos.



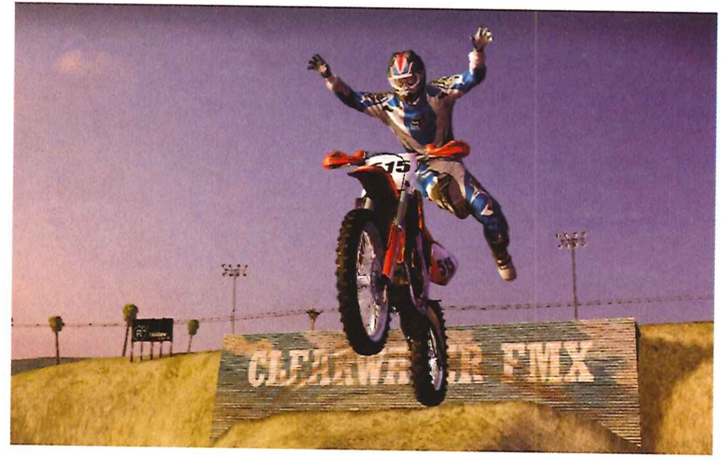




Opencross. Con un desarrollo similar al de Motor Storm, en esta modalidad podrás poner a prueba cualquiera de los vehículos del juego en diversos escenarios naturales (riachuelos, dunas, etc.).

Mil posibilidades. Enfrenta diferentes vehículos en una única carrera; participa en la modalidad Estilo Libre; en Endurocross, monta en las minimotos; personaliza tu vehículo con más de 100 partes...





MX VS. ATV: UNTAMED

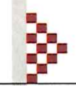
UN ENFRENTAMIENTO DE GRAN CILINDRADA LLEGA A PS3, PS2 Y PSP

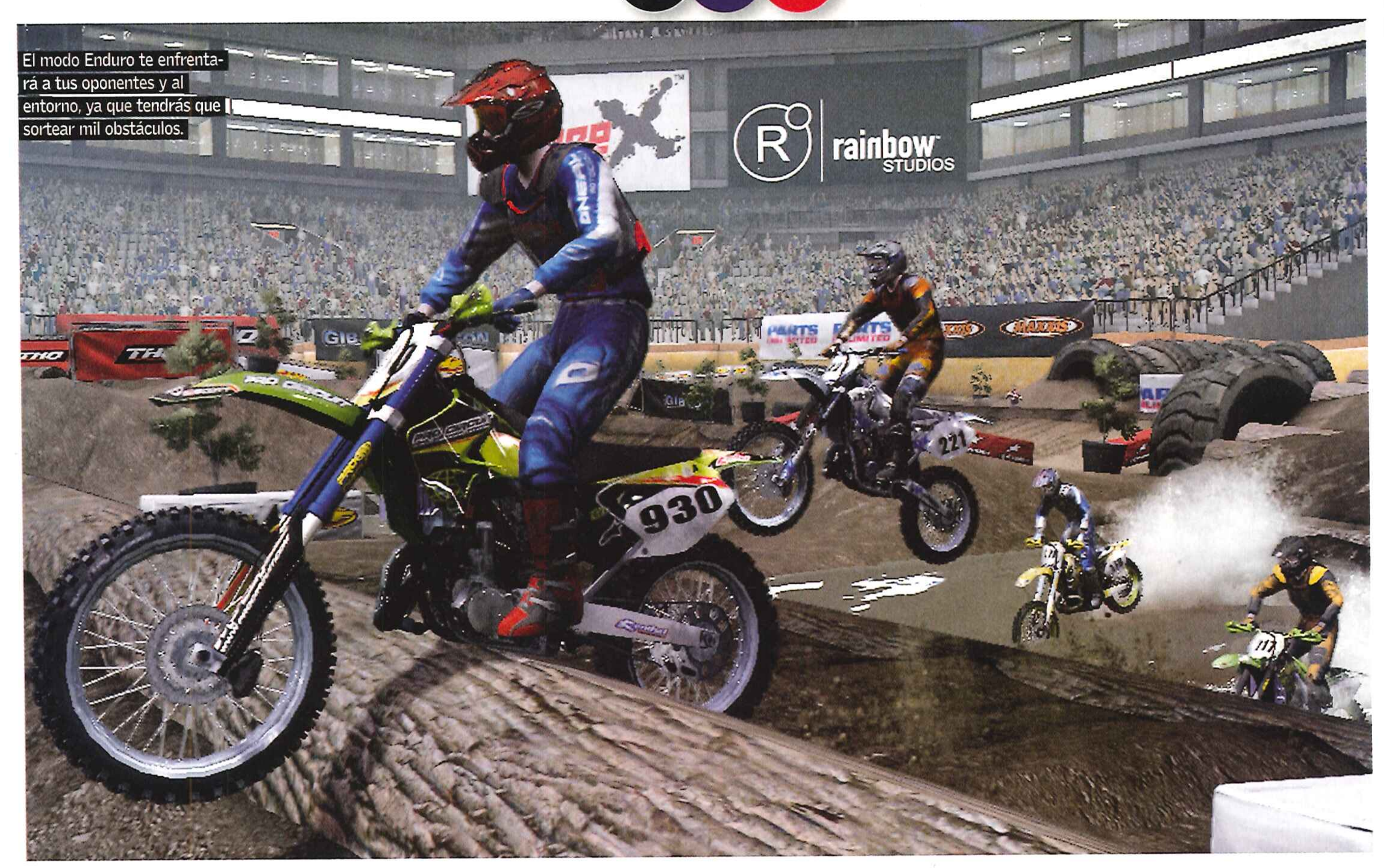
La saga de conducción de **THQ** irrumpe en **PlayStation 2**, **PS3** y **PSP** con una nueva entrega, en la que no faltará la adrenalina a los mandos de *motocross*, minimotos, *quads, buggies*, 4x4...

Rainbow Studios comenzó su andadura en el género de la conducción con *Motocross Madness*, un título para PC con un motor físico que estaba muy por encima de la media. Nueve años después, con ya cinco títulos a sus espaldas, **Rainbow** se estrena en la nueva generación con un completísimo título de conducción. En él se dan cita todo tipo de vehículos y cuyo motor físico, al igual que hace casi una década, está a años luz del de otros juegos de la competencia. Si algo ha caracterizado a la saga desde su inicio ha sido la mezcla de diferentes vehículos. Y con *Untamed*, **THQ** y **Rainbow Studios** han puesto toda la carne en el asador, no sólo porque han incluido hasta ocho vehículos diferentes, sino porque además han diseñado todo tipo de modos de juego para poner a prueba cada uno de esos vehículos, e incluso a todos al mismo tiempo. El modo principal de juego, denominado *X-Cross Tournament*, te propone varios torneos que irán ramificándose a medida que vas terminando carreras. No faltarán modos como el Estilo Libre, en el que deberás demostrar tu maestría ejecutando hasta 50 acrobacias; o el On-line, donde podrán participar hasta doce en **PlayStation 3**, seis en **PS2** y cuatro jugadores en **PSP** vía *ad hoc*. Mientras que **Rainbow Studios** se ha encargado de la versión **PS3** del juego, **Incinerator** ha hecho lo propio con **PS2** y **Tantalus** con **PSP**.



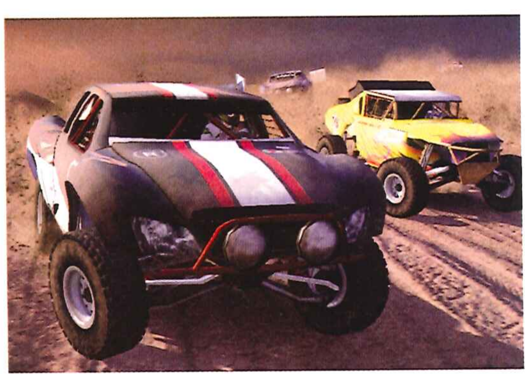
A LA VENTA EN **marzo**




El modo Enduro te enfrentará a tus oponentes y al entorno, ya que tendrás que sortear mil obstáculos.


Minimotos. Entre los diferentes tipos de vehículos seleccionables encontrarás incluso minimotos, como las que aparecen en esta captura. Su personalísimo control y comportamiento te obligarán a practicar hasta manejarlas a la perfección, al igual que con los ATV o los buggies. No pienses que han incluido estas motos como broma...







U.S. Open. Para THQ no era suficiente ver el juego y conducir un quad (ver foto de abajo); también nos llevó a ver el U.S. Open de MotoCross indoor.

En Las Vegas hay de todo... Hasta una versión mini de Nueva York, con Estatua de la Libertad incluida.

MX & ATV Vs. Doc. THQ nos llevó al desierto de Nevada a conducir quads y buggies. Los de la foto: uno se perdió por el desierto y al otro le pasó por encima su propio quad; no está mal como primera experiencia Off-Road...

¿Qué hay mejor que un cóctel en el Mandalay Bay? ¡Tomártelo mientras juegas en LAN a Frontlines!

THQ también nos invitó a disparar armas reales para apreciar mejor las sensaciones vividas con Frontlines.

LAS VEGAS, EL VIAJE

LO QUE PASA EN LAS VEGAS SE QUEDA ALLÍ... MENOS EN ESTA OCASIÓN

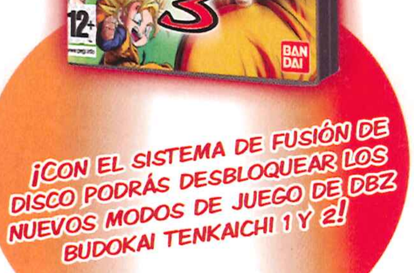
Para **THQ** no era suficiente con llevarnos una semana a Las Vegas, a disfrutar de sus luces de neón y dejarnos los ahorros en sus cientos de casinos... Para apreciar debidamente su nuevo *MX Vs. ATV: Untamed* fuimos conducidos hasta el desierto de Nevada, donde tuvimos la oportunidad de montar en *quad* y en *buggie* por diversos circuitos entre dunas y rocas... Bueno, y de pasar una tarde en Urgencias del Hospital Universitario de Las Vegas, cortesía de la simpar Ana Calleja (*PR Manager* de **THQ**) y sus espectaculares acrobacias sobre un *Quad* (y por debajo de él). Afortunadamente, todo quedó en un susto y un par de puntos (de sutura, no de carné). Para completar la experiencia, nos invitaron al espectacular *U.S. Open de Motocross* en el *MGM Grand*. Sam Forrest, compañero de aventuras de Doc en la *Gumball* y «fiestero supremo», nos llevó al *Gun Store* de Tropicana a experimentar la sensación de disparar un arma real (muchas armas, de hecho). Desde aquí queremos agradecer a **THQ**, a Sam y a Ana el trato recibido en uno de los mejores *Press Trips* de la historia de **PlayStation Revista Oficial**. ¡Mil gracias!

¡EL MEJOR VIDEOJUEGO DE DBZ BUDOKAI TENKAICHI!

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3



- ¡MÁS DE 160 PERSONAJES Y 30 FASES DE BATALLA ÚNICAS!
- ¡JUEGA DE FORMA ILIMITADA CON LOS 10 MODOS DE JUEGO DISTINTOS, QUE RECREAN TOTALMENTE EL MUNDO DE DRAGONBALL!
- ¡EL NUEVO MODO DE REPETICIÓN DE BATALLAS TE PERMITIRÁ GUARDAR Y REPETIR TUS COMBATES FAVORITOS!



¡CON EL SISTEMA DE FUSIÓN DE DISCO PODRÁS DESBLOQUEAR LOS NUEVOS MODOS DE JUEGO DE DBZ BUDOKAI TENKAICHI 1 Y 2!





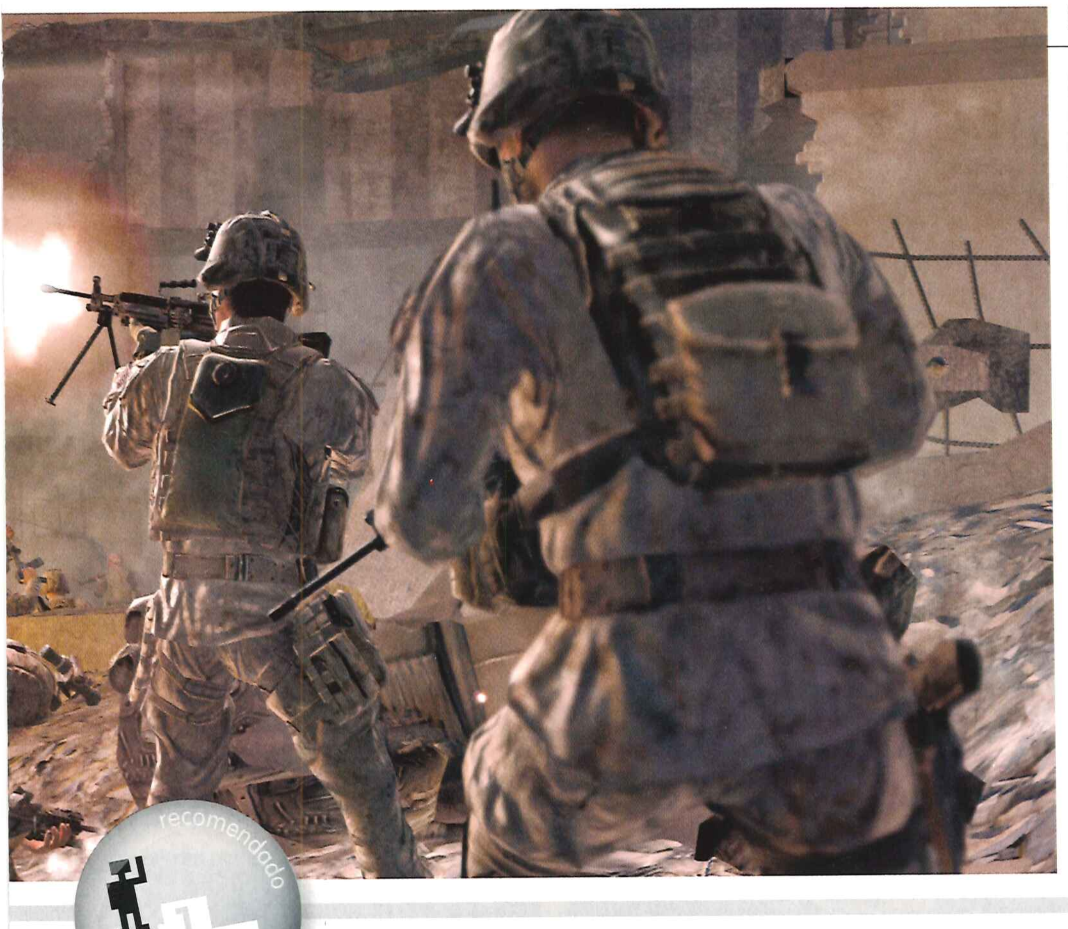


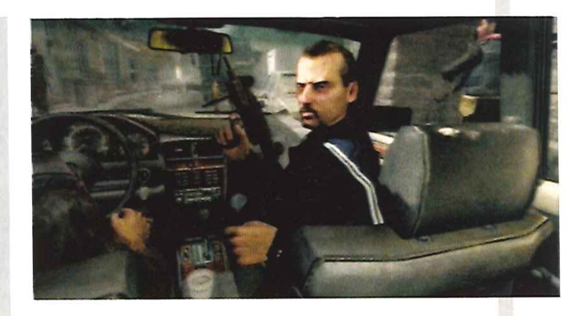





PS3
PS2
PSP
TEST
Analizamos
todas las
novedades
BLUE4









INTENSO DE PRINCIPIO A FIN. Call Of Duty 4: Modern Warfare no sólo impacta por la calidad de sus gráficos, sino por las situaciones que plantea. Desde los créditos iniciales, que transcurren mientras te metes en la piel de un hombre, minutos antes de ser ejecutado, hasta ser una de las víctimas de una explosión nuclear.

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

El mejor shooter del año





GÉNERO
SHOOT'EM-UP
COMPAÑIA
ACTIVISION
DESARROLLADOR
INFINITY WARD
DISTRIBUIDOR
ACTIVISION
JUGADORES
x18
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
SÍ (10MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.callofduty4.es
16+

CON ALGO tan extraordinario como *Call Of Duty 4: Modern Warfare* es mejor no andarse con rodeos: es el mejor *shooter FPS* del año. Y no diré que es el mejor que he visto y veré en mi vida porque espero vivir muchos años, y tengo el pleno convencimiento de que seré testigo de cosas aún más espectaculares en **PlayStation 3**. Aunque pasará algún tiempo para ello... ya que este ***COD4: Modern Warfare***, además de elevar a los altares a **Infinity Ward**, es la viva demostración de que, con talento y tesón, las supuestas dificultades para programar en **PS3** pueden quedar solventadas, logrando un *shooter* magistral en todos los aspectos: jugabilidad, gráficos y sonido.

Ver las partículas radiactivas flotar por la ciudad fantasma de Pripyat (cerca de Chernobyl), bombardear un pueblo con un avión *AC 130 Spectre* (con el mismo realismo que una retransmisión de la CNN) o asistir a tu propia ejecución, son algunas de las lindezas que experimentarás a lo largo de los 3 actos que componen el juego. En total, 19 misiones en las que la trama argumental y la acción van saltando de Rusia a Oriente Medio. De las *SAS* Británicas a los Marines estadounidenses.

La posibilidad de encarnar diferentes personajes en otros tantos momentos del juego siempre ha sido una de las señas de identidad de la franquicia *Call Of Duty*. Al igual que los eventos especiales, como pilotar vehículos. Ambos están presentes en ***COD 4: Modern Warfare***, aunque todo ello adquiere una nueva perspectiva al abandonar los campos de batalla de la Segunda Guerra Mundial por conflictos más modernos. La amenaza de ***COD4*** ya no proviene de los rancios nazis de anteriores entregas, sino de enemigos más actuales y tristemente más cercanos.

Con la esperanza de devolver a Rusia el esplendor de la URSS; el ultranacionalista Zakhaev ha unido fuerzas con el ejército revolucionario del árabe Al-Asad, poniendo en peligro el equilibrio político internacional. A lo largo de las 19 misiones, británicos y americanos se enfrentarán por su cuenta a los hombres de Zakhaev y Al-Asad para acabar luchando juntos con el fin de detener dos misiles nucleares que vuelan hacia la costa Este norteamericana.

Call Of Duty 4: MW es un shooter magistral en todos los aspectos: jugabilidad, gráficos y sonido

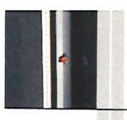
Un realismo que roza la crudeza

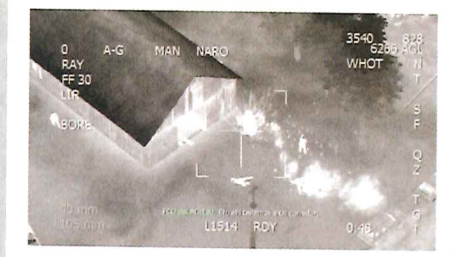
De acuerdo, el argumento de ***COD4: Modern Warfare*** no parece muy original, pero el modo en que lo ha plasmado en el juego **Infinity Ward** te dejará helado. Ya desde los mismos títulos de crédito, en el que desde el interior de un coche eres testigo de cómo los hombres de Al-Asad aniquilan a la población civil (fusilamientos, tiros en la cabeza, todo ello

la alternativa



KANE & LYNCH: DEAD MEN Otro extraordinario shooter para PlayStation 3.





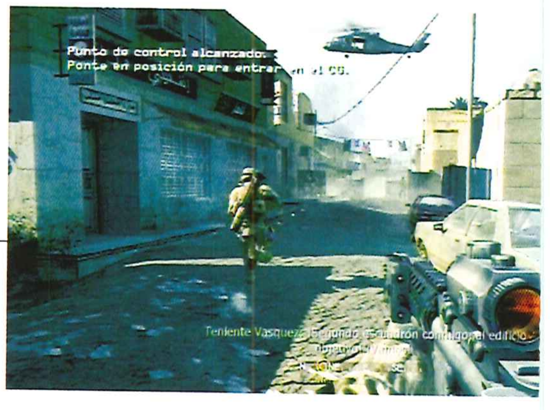

LA MUERTE EN DIRECTO. En uno de los capítulos más espectaculares de COD4 te convertirás en el artillero de un avión AC-130 Spectre, armado con cañones de 25, 40 y 105 mm. respectivamente. Tendrás que usarlos a conciencia para proteger a tus hombres, utilizando una cámara de vídeo para localizar a los objetivos. Es sencillamente alucinante.


COD4: MW ofrece momentos tan bellos como éste, sobrevolando una ciudad de Oriente Medio en helicóptero





Vigila la dirección del viento antes de disparar el fúsil Barret.



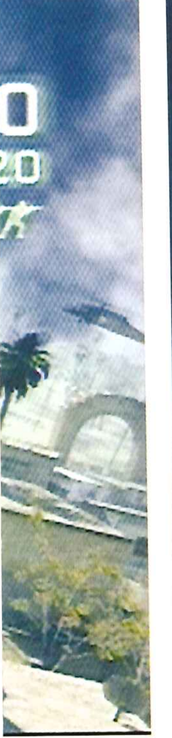


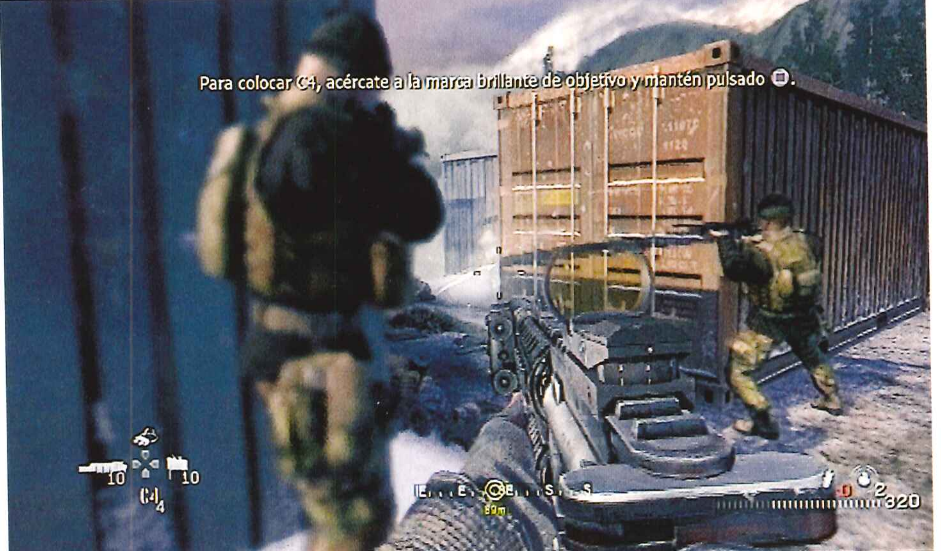
COD4 exprime la PS3 como pocos juegos lo han hecho

generado por el motor gráfico, nada de vídeo), te das cuenta de que la saga *COD* ha madurado. Y de cómo el patriotismo barato que parece destilar el juego desaparece cuando el líder de las *SAS* británicas maltrata a un detenido y lo ejecuta de un tiro en la cabeza. Así es la guerra: injusta y cruel, desde ambos bandos. Ya sea matando soldados mientras duermen, como despedazando hombres con la munición de 105 mm. del avión AC-130, tendrás que dejar atrás tus escrúpulos si quieres salir vivo.

Cell, el aliado de Infinity Ward

Desde que **PS3** llegó al mercado, pocos han sido los juegos de *third parties* que han sabido explotar la potente consola de **Sony** como se merece. En la mayoría de los casos se trataba de conversiones directas de la consola de la competencia, que desaprovechaban la mayor capacidad gráfica de **PS3**. No ha sido el caso de **Infinity Ward**, que se ha volcado al máximo para lograr algo muy superior a todo lo visto en *shooters* en primera persona para esta consola. Los efectos de humo, las explosiones, el agua salpicando la cubierta del carguero, la animación de los soldados... incluso el brillo de los adoquines del suelo te dejará estupefacto. La perfecta recreación de la ciudad de Pripyat, desierta aún por los efectos del accidente nuclear de Chernobyl, sobrecoge tanto como encontrarse con una división completa de ultranacionalistas rusos. Viendo los resulta-









SIGILO EN CHERNOBYL. En el acto 2 de COD4 protagonizarás un flashback que te llevará 15 años atrás, recorriendo las contaminadas llanuras de Pripyat, cerca de Chernobyl. Tendrás que ser extremadamente sigiloso para no ser descubierto por los rusos.



Las tropas ultranacionalistas no se detienen ante nada... aunque un campo minado puede ralentizarles bastante.



dos, no es de extrañar que **Infinity Ward** desechara ocuparse de la producción de *COD3* (en beneficio de **Treyarch**) para dedicarse durante años a la producción de esta obra maestra, que ha vuelto locas a revistas de todo el mundo, webs y foros de usuarios. No en vano cosechó más de 40 premios en el último **E3**, y eso que sólo mostraron tres niveles de los 19 que despliega el juego. Aquellos que acusaron a ***COD4: MW 4*** de ofrecer lo mismo de siempre, pero con un bonito traje se están comiendo sus palabras. Es cierto que lo primero que te entra por los ojos son sus gráficos fotorrealistas, pero ***COD4*** es más. Lo compruebas al pegarte con un perro salvaje que te pilla desprevenido, manejando la ametralladora de un helicóptero mientras los Marines toman un pueblo de Oriente Medio o disparando un fusil *Barret* sobre un objetivo a 1 Km. de distancia.

Nuevos tiempos, nuevas armas

La decisión de abandonar la Segunda Guerra Mundial ha sido un acierto, no sólo porque aquellas campañas están más vistas que el NODO, sino porque esta decisión ha permitido a **Infinity Ward** recrear armas modernas, que cambian irremisiblemente la manera de jugar a *Call Of Duty*. El nuevo motor físico calcula la distancia desde donde se dispara y la bala actúa en consecuencia. Si estás lo suficientemente cerca, y estás utilizando un arma potente, podrás atravesar a tiros paredes y puertas, limitando la capacidad del enemigo para resguardarse de los disparos. Pero ojo, eso también te afecta a ti y a tus compañeros. Podrás comprobarlo en las 19 misiones del modo Campaña y en el extraordinario modo multijugador que, como se sospechaba, viniendo de **Infinity Ward**, marca un hito para los *shooters* On-line en **PS3**. La competencia es feroz en ›

La decisión de la franquicia Call Of Duty de abandonar la II Guerra Mundial ha sido todo un acierto





Quédate tras los créditos. Tras los créditos finales podrás disfrutar de un nivel extra, igual de espectacular que el resto del juego, a bordo de un avión secuestrado.



En la última fase tendrás que huir por una carretera atestada de coches.



Finaliza el modo Campaña y podrás acceder al nuevo modo arcade, en el que tu meta serán los puntos.



Un multijugador soberbio.

El 50% de la grandeza que acumula Call Of Duty 4: Modern Warfare se debe a su modo On-line, uno de los más adictivos y apasionantes que hemos visto hasta la fecha en PS3. Elige tu clase de soldado, acumula experiencia y podrás aumentar tu rango militar, accediendo a nuevas armas y hasta 13 tipos de partidas diferentes. No lo dejarás ni para dormir.





este campo, pero *COD4: MW* se desmarca con un sistema de clases y experiencia que te mantendrá enganchado al *Sixaxis* durante los próximos años. Cuanto más, y mejor juegues, más aumentará tu rango militar entre los usuarios de todo el mundo, abriendo un nuevo abanico de posibilidades. Para empezar cuentas con 5 clases predeterminadas, cada una con sus propias armas. A medida que la barra de experiencia vaya creciendo, podrás desbloquear más clases e incluso crear una propia, y acceder a nuevos modos de juego (Desafíos, Prestigio, Insignias). Llegarás a enfrentarte a 18 usuarios en 13 modalidades de partida pública (desde el clásico *Deathmatch* a Táctico por equipos) o crear tus propias partidas privadas. Y si no tienes conexión On-line, no te preocupes: **Infinity Ward** ha incluido un modo para cuatro jugadores en pantalla partida.

El género de los shooters bélicos tiene un nuevo rey

El género de los *shooter* bélicos tiene un nuevo rey, *COD4: MW*, que promete mantenerse en el trono durante mucho, mucho tiempo. Sus rivales tendrán que hilar realmente fino para superar sus monumentales gráficos y un modo On-line que hará hervir los *routers* de medio planeta.

evaluación



+ Su acabado gráfico. El modo On-line (el mejor aparecido hasta la fecha en PS3). El fantástico doblaje en castellano.

− ¿Habrá que esperar otros tres años para ver un nuevo Call Of Duty programado por Infinity Ward? Esperemos que no.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El shooter bélico más realista jamás visto en una consola. Se te caerá la baba al verlo en movimiento.	Magnífico doblaje en castellano, sustentado por FX de película. Música de Gregson-Williams.	Control perfecto y mecánica adictiva a más no poder. COD4 permanecerá meses en tu consola.	El modo campaña se hace algo corto, pero el multijugador garantiza años de juego.	Acumula experiencia, y crea tu propia clase para hacerte diferente de todo el mundo. Magistral.	Por fin un third party explota a conciencia la potencia gráfica de PS3. Aunque no usa el Sixaxis.	Calificarlo de obra maestra se queda corto para definir esta maravilla. Sencillamente, imprescindible.
9,6	9,5	9,3	9,0	9,4	9,0	9,4


FESTIVAL DE MÁLAGA
ZONAZINE
PREMIO DEL PÚBLICO
nodigasnada
Una película dirigida por Felipe Jiménez Luna
28 estreno en cines diciembre
Hay muchas clases de asesinos...
y todos están en 2ºC.
MEDIAPRO YACARÉ FILMS
SANTI RODRÍGUEZ JIMMY BARNATÁN CLAUDIA MOLINA ELIO GONZÁLEZ DARÍO PASO RAMÓN LANGA
MIGUEL SESÉ GUILLOT SONIA TERUEL MONTSE SANCHO PEPÓN SIGLER ELENA ARNAO AGUSTÍN PEINADO FERNANDO PARDO
JUAN CARLOS GÓMEZ (A.E.C.) MARIO DE BENITO EVA GARRIDO LUIS MÉNDEZ ZORI JAVIER MÉNDEZ JAUME ROURES FELIPE JIMÉNEZ LUNA
NO RECOMENDADA PARA MENORES DE 18 AÑOS
www.nodigasnada.com
yacaré
tve
Ayuntamiento Torrelavega
Generalitat de Catalunya
Institut Català de les Indústries Culturals
DOLBY DIGITAL EN SALAS SELECTAS
WARNER BROS. PICTURES
©2007 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved

TEST

El puerto de Acre es uno de los escenarios más bellos y exigentes del juego a la hora de completar tu misión.

PS3

ASSASSIN'S CREED

Esto sí es next gen

GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
DESARROLLADOR **UBISOFT MONTREAL**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (1342 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
assassinscreed.com
18+

la alternativa



HEAVENLY SWORD. Por el toque de aventura épica, aunque sean experiencias totalmente diferentes.

ASSASSIN'S CREED ha sido el secreto mejor guardado de la industria del videojuego. **Ubisoft** ha esperado unos pocos días antes de su lanzamiento para dejar que la prensa juegue con él. Son muchos los que se preguntan qué es lo que ha estado ocultando la compañía todo este tiempo y qué tiene que ver un miembro de la secta de los asesinos con la memoria genética. No encontrarás la respuesta a esta última pregunta en estas páginas. Si eres avispado, evita leer cualquier tipo de información que te pueda desvelar esa parte del juego y espera a tenerlo entre tus manos para disfrutar plenamente con la mejor aventura del año.

En cuanto a la primera pregunta, **Ubisoft** ha mantenido bajo siete llaves un título que ha nacido con la intención de redefinir el género de aventuras. Después de haber pasado más de 15 horas junto a este héroe altanero y de modales rudos, no nos queda más remedio que afirmar que los estudios de Montreal de esta compañía han logrado su objetivo. En primer lugar, por las proporciones ciclópeas de todos sus escenarios. Hay que tener muy en cuenta que el juego sólo carga cuando llegas a una ciudad, entras en el territorio que une Masyaf, Damasco, Jerusalén y Acre, o cuando se han cumplido determinados objetivos. Esto quiere decir que puedes deambular por una ciudad con más de 45.000 habitantes como Damasco sin ver en ningún momento la dichosa palabra «Cargando» en pantalla.

Assassin's Creed ha sido concebido con la intención de redefinir el género de aventuras de acción

Es algo que cuesta creer. Incluso cuando estás encaramado a un minarete de más de 50 metros de altura, observando el entramado de calles, resulta increíble que cada rincón de semejante escenario esté completamente a tu disposición. Pero no sólo de gráficos vive un juego; **Ubisoft** Montreal también ha dado un salto de gigante a la hora de diseñar su mecánica. Lo vas a comprender en cuanto intentes manejar a Altair. La intención ha sido romper las barreras al público inexperto con un control sencillo y accesible. **Ubisoft** quiere que cualquier persona sea capaz de disfrutar de las peripecias de Altair sin tener que hacer un master en **PlayStation 3**. El lado negativo es que los «jugones» más avezados echarán en falta no tener un mayor grado de control sobre los movimientos de Altair.

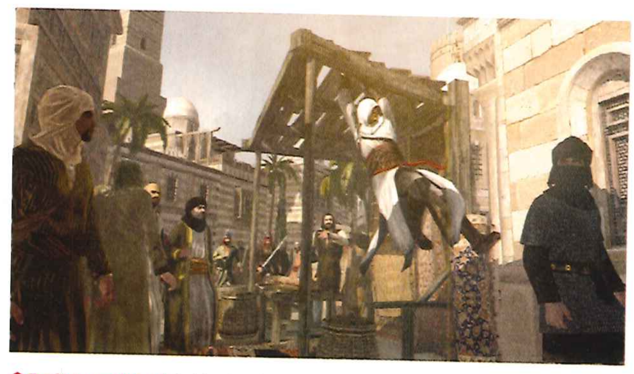
Por ejemplo, para saltar tan sólo hay que dejar pulsado X y el personaje reaccionará cuando haya un obstáculo delante suyo. Asimismo, la interacción social a la que se ha dado tanto



Al-Mualim. Es el líder de la secta de los Asesinos. Será el que encargue las misiones a Altair.

SALTO DE FE. Como su nombre indica, Altair saltará al vacío sin dudar... pero asegúrate de que hay un carro de heno para amortiguar la caída. Y no todos los lugares son propicios para los saltos de fe. Aparte de las atalayas, suelen estar indicados por aglomeraciones de pájaros. Si estás huyendo, salta hacia las criaturas aladas.





Parkour medieval. Patrice Desilets, director creativo, no tiene ningún complejo en declarar que una de las principales fuentes de inspiración de Assassin's Creed fue el Parkour. Sube a los tejados, comienza a correr y mantén pulsado X para realizar trayectos de infarto saltando automáticamente de casa en casa hasta tu destino.

ACTÚA COMO UN ASESINO



Planifica. Primero tienes que inspeccionar el terreno y averiguar la mejor forma de acercarte hasta tu objetivo.



Mata. Decide tu estrategia y acaba con la víctima sigilosamente o luchando como un bravo guerrero.



Huye. Cumplida la misión corre a toda velocidad por las calles para llegar a la Casa de Asesinos de la ciudad.



Cabalgando por el Reino. Cuando sales por primera vez al territorio que une Acre, Masyaf, Jerusalén y Damasco, es fácil quedarse impresionado por su extensión. Lo mejor será ir a lomos de un caballo, desde el que también puedes atacar a los soldados enemigos.



Jubair. En la imagen aparece Altair sujetando la cabeza de Jubair antes de que expire. Así se despide de sus víctimas, en el entorno creado por el Animus, donde le van revelando una información muy inquietante.

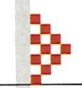
bombo y platillo ofrece cosas que ya se han visto en otros títulos, con un sistema de alerta muy similar al de *Metal Gear Solid*; así, para esconderse, Altair podrá hacerlo camuflándose entre un grupo de eruditos, sentándose en un banco entre dos personas, en una serie de escondrijos distribuidos por gran parte de los tejados o en montones y carros de heno.

Despistar a todos los soldados y guardias va a ser fundamental para poder desarrollar tranquilamente las misiones de Altair. Tendrás que eliminar de la forma más discreta posible a nueve personajes clave en la Tercera Cruzada para sembrar la semilla de la paz en Tierra Santa.

La mecánica para llevar a cabo estas fases sigue siempre el mismo patrón: planificación, asesinato y huída. El problema es que resulta un tanto repetitiva, excepto cuando tiene lugar en determinadas zonas, como el espectacular puerto de Acre o la búsqueda de Roberto de Sable en la batalla de Arsuf. Parte de culpa la tiene que el argumento se va desvelando en extensos diálogos en lugar de en impactantes secuencias cinemáticas, lo que resta tensión a la historia. Pero todo esto son pequeñeces que apenas hacen sombra al impactante entorno gráfico de ***Assassin's Creed***: una maravilla que te hará creer que has viajado en el tiempo hasta la Tercera Cruzada. Además, **Ubisoft** ha tirado la casa por la ventana doblando el juego totalmente al castellano con un plantel de actores de primera fila.

Una maravilla que te hará creer que has viajado en el tiempo a la Tercera Cruzada







Atalayas. Subè en cada barrio a estos puntos para que tus objetivos se reflejen en el mapa y, de paso, contemplar espectaculares vistas de las ciudades y el Reino. Encaramarse a todas es un objetivo secundario del juego.



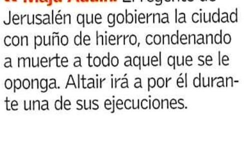






LA CONSPIRACIÓN





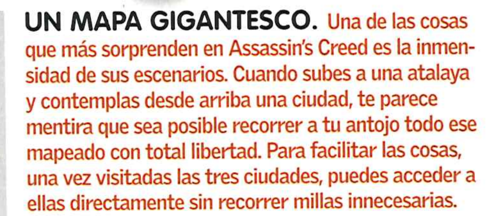


« **Majd Addin.** El regente de Jerusalén que gobierna la ciudad con puño de hierro, condenando a muerte a todo aquel que se le oponga. Altair irá a por él durante una de sus ejecuciones.

» **Abu'l Nuqoud.** Un mercader refinado de Damasco. Organiza una fiesta y envenena a todos sus invitados, menos a uno... su propio ejecutor.

» **William De Monferrat.** Un cruzado que, a pesar de servir al rey Ricardo, parece tener reservada su lealtad a otro misterioso «señor». Quizá la hoja de Altair le haga hablar.

UN MAPA GIGANTESCO. Una de las cosas que más sorprenden en Assassin's Creed es la inmensidad de sus escenarios. Cuando subes a una atalaya y contemplas desde arriba una ciudad, te parece mentira que sea posible recorrer a tu antojo todo ese mapeado con total libertad. Para facilitar las cosas, una vez visitadas las tres ciudades, puedes acceder a ellas directamente sin recorrer millas innecesarias.





Masyaf. Esta ciudad fortaleza con 1.925 habitantes es el centro neurálgico de los Asesinos. Aquí reside su líder, Al-Mualim que dirige todos y cada uno de sus movimientos.



Damasco. Una de las urbes más importantes de la época, con 45.323 habitantes, y minaretes de una altura que quita el hipo. Es la más grande de las tres ciudades del juego.



Jerusalén. Los lugares santos para musulmanes y cristianos sirven de marco para recrear una ciudad de 25.081 almas en la que se vivirán momentos claves de la aventura.



El Reino. No es una tierra tranquila, ésta que une las tres ciudades. Los campamentos de soldados salpican sus caminos. También tiene atalayas y misiones secundarias para completar.



Acre. El puerto donde desembarcó Ricardo Corazón de León, con 44.974 habitantes y una atmósfera azulada donde destacan su catedral y la zona portuaria.

POR R. DREAMER

entrevista

Jade Raymond

PRODUCTORA DE ASSASSIN'S CREED

"La principal fuente de inspiración han sido los juegos deportivos"

Durante los tres años y medio que ha durado el desarrollo del juego, ¿cuál ha sido tu labor?
El productor es el responsable de gestionar el presupuesto, de que se cumplan los plazos y de la calidad final del juego. La verdad es que al principio estaba más involucrada en labores creativas, pero según se iba acercando la fecha de entrega me he hecho más responsable de la gestión. Por ejemplo, cuando se grabaron las voces teníamos unos cien actores involucrados en el proceso con directores de doblaje, y yo me ocupé de que todo saliera bien, atendiendo a sus necesidades.

¿Dónde piensas que reside el alma de *Assassin's Creed*?
El alma de este juego es el equipo de gente con talento que le ha dado vida; como el brillante guionista, Corey May, que ha dado forma a la historia. En definitiva, un grupo de personas que ha puesto toda su pasión para sacar adelante este proyecto y lograr hacer algo realmente diferente.

¿En qué juegos se ha inspirado el equipo para crear *Assassin's Creed*?
La principal fuente de inspiración han sido los títulos deportivos. Patrice Desilets, el director creativo, quería un juego de acción que tuviera el mismo grado de interacción y contacto físico que está presente en esos juegos. Finalmente han dado como fruto el tipo de control que se ha diseñado para *Assassin's Creed*, dividiendo el cuerpo por botones como si Altair fuera una marioneta, y añadiendo el botón R para activar las acciones de perfil alto de dichos botones.

***Assassin's Creed* intenta romper la barrera que separa los videojuegos del gran público con un control muy sencillo, ¿quién ideó este sistema?**
Fue idea de Patrice, para hacerlo más accesible. Él lo concibió y los responsables de todos los movimientos de *Prince Of Persia*, un animador y un programador de Inteligencia Artificial, fueron los encargados de llevar la idea a la realidad creando todos los movimientos de Altair, ayudados por un equipo que se dedicó exclusivamente a eso.

¿Se utiliza el sensor de movimiento del *Sixaxis* en algún momento?
No, pero sí hemos integrado la función de vibración del nuevo *DualShock 3*.

¿Se quita Altair alguna vez la capucha durante el juego o es para él como el sombrero de Indiana Jones?
No. La verdad es que hicimos una animación en la que Altair se descubre la cabeza, pero pensamos que era más interesante para un juego poder proyectarnos en el protagonista y pensar, «ese soy yo», dando una mayor sensación de inmersión en la aventura.

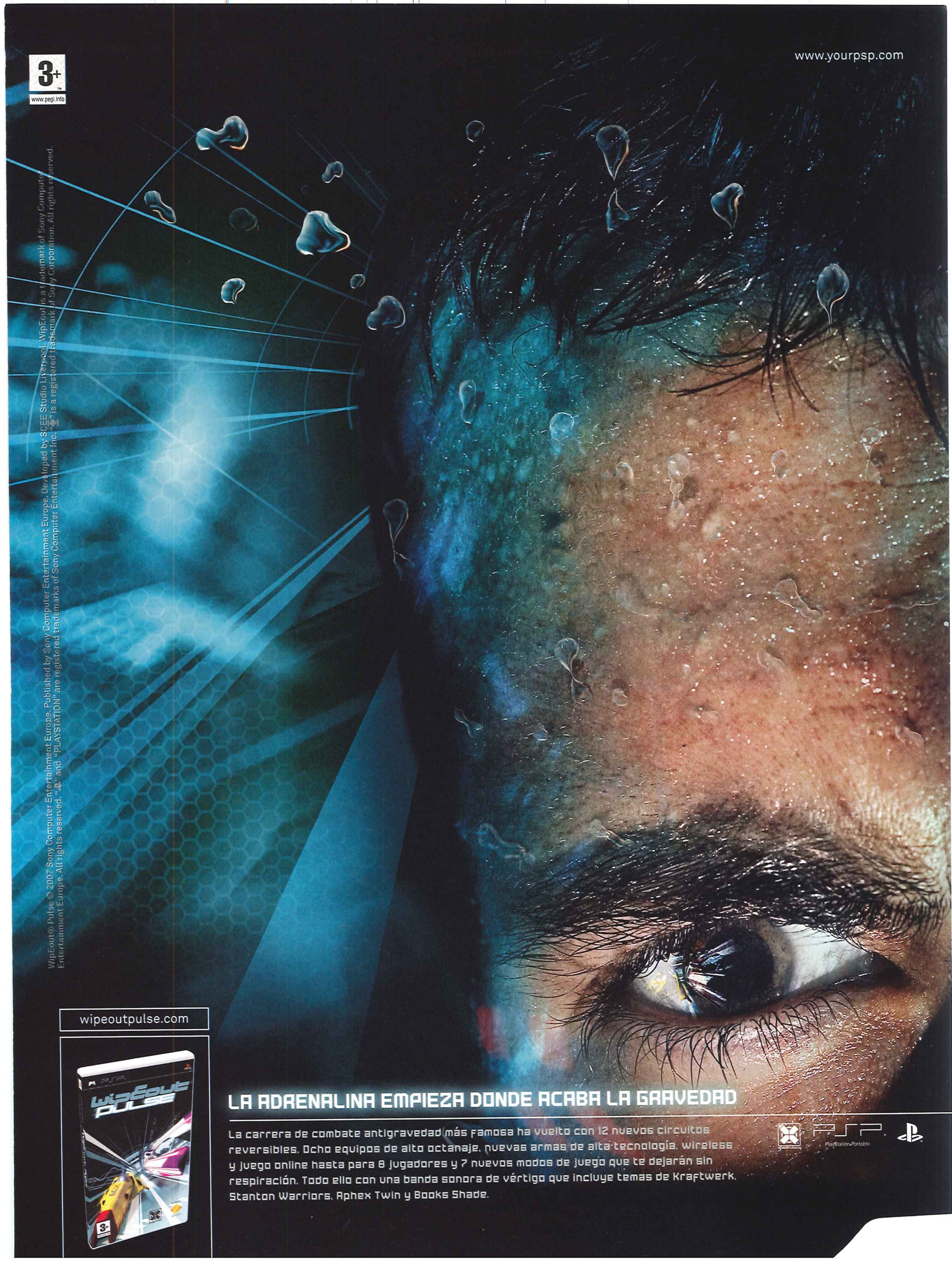
FOTOS JAVIER BAUTISTA.

evaluación


Assassin's Creed es uno de esos títulos que alguien que se compra PlayStation 3 espera ver en su consola. Un apabullante despliegue gráfico con mucha acción.


El tratamiento que se le ha dado al argumento: algunos diálogos son muy extensos y visualmente no tienen fuerza. La mecánica puede resultar repetitiva.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Gráficos de nueva generación para recrear Tierra Santa de una forma espectacular.	La música no llega a ser uno de los grandes protagonistas del juego. El doblaje es buenísimo.	Las posibilidades de exploración dan vértigo. La mecánica repite un poco, pero sin llegar a cansar.	Es un título accesible pero extenso en recorrido. Más de 15 horas de juego asegurado.	Aparte de su excelente página web, el juego no integra ningún tipo de interacción On-line.	A pesar de los signos de brusquedad, el motor gráfico nos ha dejado pasmados: es impresionante.	Si tienes una PlayStation 3, estas navidades Altair se va a convertir en tu compañero de juego.
9,6	9,0	8,9	9,0	-	9,5	9,4


3+
www.pegi.info
www.yourpsp.com
WipEout® Pulse © 2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE Studio Liverpool. WipEout is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
wipeoutpulse.com
LA ADRENALINA EMPIEZA DONDE ACABA LA GRAVEDAD
La carrera de combate antigravedad más famosa ha vuelto con 12 nuevos circuitos reversibles. Ocho equipos de alto octanaje, nuevas armas de alta tecnología, wireless y juego online hasta para 8 jugadores y 7 nuevos modos de juego que te dejarán sin respiración. Todo ello con una banda sonora de vértigo que incluye temas de Kraftwerk, Stanton Warriors, Aphex Twin y Booka Shade.
PSP
PlayStation Portable
wipEout PULSE

TEST

Por muy complicada que parezca esta situación, te aseguramos que en Kane & Lynch pasarás por otras mucho peores.



KANE & LYNCH: DEAD MEN

recomendado





Asesinos fugitivos y unidos a la fuerza



GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
COMPAÑÍA **EIDOS**
DESARROLLADOR **IO-INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ (8 JUGADORES)**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
kaneandlynch.com
18+



LA EXPERIENCIA adquirida con *Freedom Fighters* y la saga *Hitman* ha permitido a **IO-Interactive** irrumpir en la nueva generación de entretenimiento doméstico con un *shoot'em-up* que lo tiene todo: dificultad, variedad, jugabilidad, detalle gráfico, juego en equipo y, muy por encima de todo, un argumento de una profundidad y una calidad que está más cerca del sector cinematográfico que del lúdico.

Kane, mercenario traidor, y Lynch, homicida esquizofrénico (ambos cerca de los 40), se embarcarán en una aventura que les llevará por medio mundo con el objetivo de salvar las vidas de la mujer y la hija de Kane, retenidas por un grupo de mercenarios a los que Kane dejó tirados tiempo atrás, dándoles por muertos. No hemos conocido un título con unos protagonistas tan absolutamente antihéroes y decadentes, ni con un argumento tan cinematográfico y tan bien hilado a lo largo de cada una de las misiones del juego. Y, además, como juego es una auténtica bomba. El realismo y la jugabilidad se dan la mano en un título que huye constantemente del efecto especial innecesario: un tiro en la cabeza mata, pero será difícil apuntar; disparar al depósito de un coche lo hará explotar, pero no esperes un espectáculo de luz y color: sólo una explosión... y muerte.

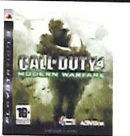
Situaciones increíbles

El desarrollo y el control del juego es simple y directo, es el argumento el que te llevará a sitios en los que, en el aspecto lúdico, no has estado nunca. Escapa de un furgón blindado camino al corredor de la muerte, prepara un golpe a un banco, llévalo a cabo y escapa en una furgoneta mientras acabas con la policía que te persigue, rapta a la hija de un directivo de una gran empresa japonesa y extorsiónale... Llegarás tan lejos como para formar un grupo de mercenarios y participar en una guerra civil en medio de La Habana. Es cierto que casi todo esto transcurre en el juego de forma lineal, con el jugador guiado en todo momento por la situación, pero te aseguro que tendrás mucha libertad para hacer las cosas a tu manera... Y el guión está tan magistralmente planteado que no te importará seguirlo a pies juntillas.

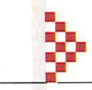
Como *shooter*, ***Kane & Lynch*** te permitirá utilizar, de la forma más realista que hemos visto en un juego, varias armas cortas, rifles de francotirador, grandas de fragmentación y de humo, ametralladoras de posición, recortadas... Además, podrás realizar ataques cuerpo a cuerpo, bajar haciendo rápel por determinadas fachadas e incluso afrontar ciertos objetivos del juego haciendo uso del sigilo, como si fueras el Agente 47. La inteligencia artificial de los enemigos da para eso y mucho ›

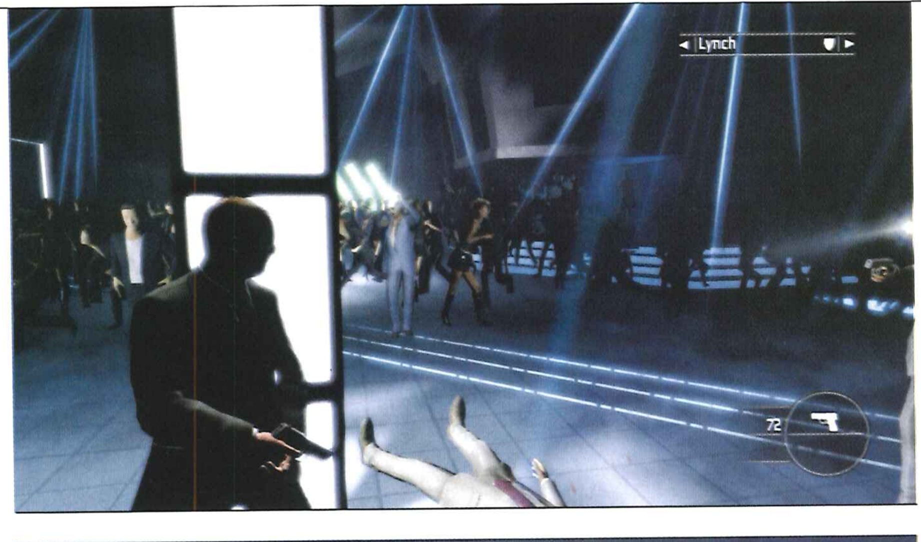
Jugar con Kane & Lynch es experimentar el mejor guión jamás escrito para un shoot'em-up

la alternativa



COD 4: MODERN WARFARE. Si prefieres los shooters clásicos, el de Activision es uno de los mejores.







Lynch. El «chiflado» de Lynch te hará la vida más fácil y, en ocasiones, hasta te hará reír con su extraño comportamiento.

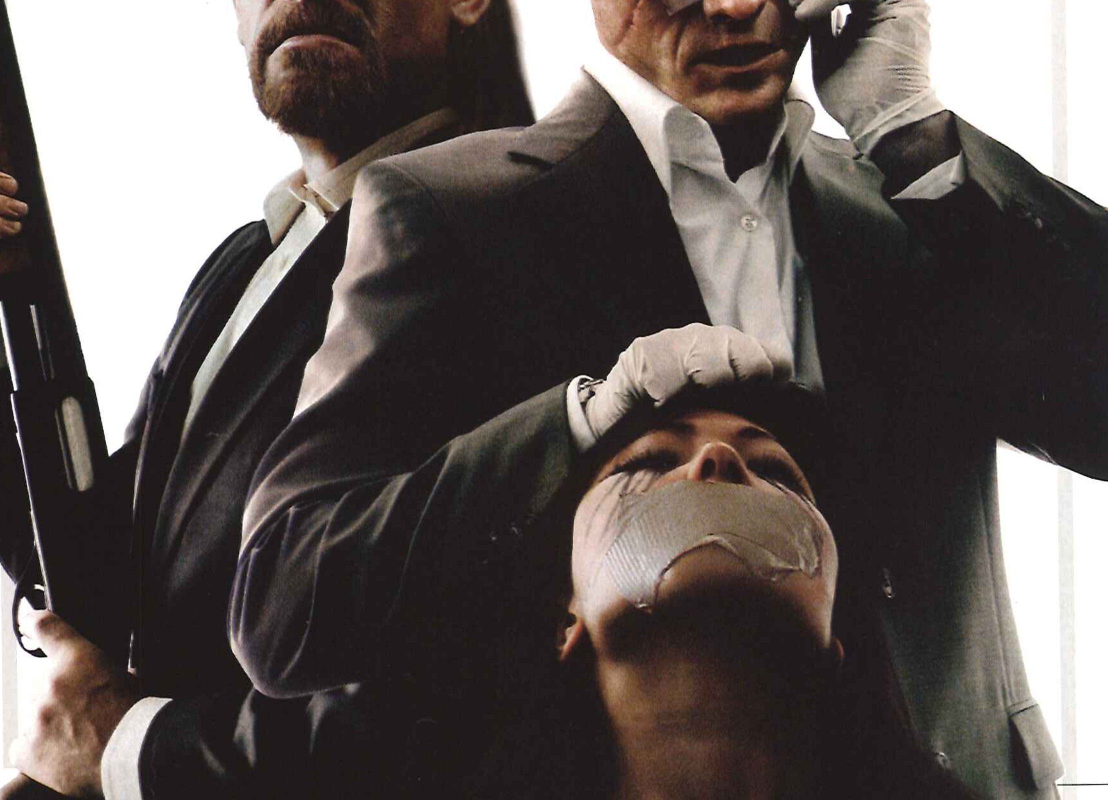


Cada nivel del juego te sorprenderá aún más que el anterior. En la pantalla, escapando de la policía tras el espectacular robo a un banco.

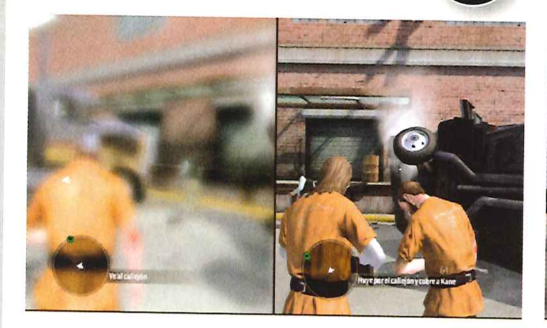




Sin límites. Kane y Lynch harán cualquier cosa imaginable para conseguir su objetivo, y matar es lo más simple que pueden hacer.

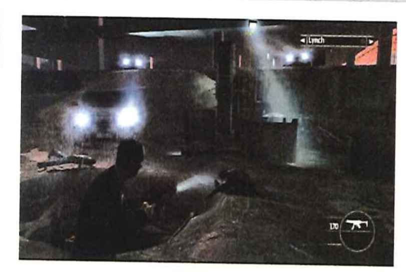


FRÁGIL ALIANZA. Un golpe, un gran botín en juego, ocho jugadores y todas las posibilidades imaginables. Colabora con los demás ladrones y escapa para repartir el botín. Traiciona a tus compañeros y quédate toda la pasta, mata al traidor y consigue un Bonus, muere y conviértete en policía... o en policía corrupto. Un planteamiento de lo más simple y directo, y mil formas de afrontarlo. Y es On-line... ve despidiéndote de tu novia y de tus amigos.





MODO COOPERATIVO. Aprovechando el argumento del juego, en el que dos personajes están unidos a la fuerza, IO-Interactive ha creado un divertidísimo modo Cooperativo (sólo disponible en split-screen), en el que cada uno de los personajes es manejado por un jugador. El desarrollo es muy diferente dependiendo del personaje; al contrario de lo que ocurre en otros shooter cooperativos, Kane y Lynch no seguirán siempre el mismo camino.



Engine 3D. Sobrio, pero capaz de aportar efectos gráficos y de iluminación de lo más espectaculares.



Freedom Fighters. En algunos niveles tendrás que manejar un pequeño grupo de mercenarios.



Apuntar bien en Kane & Lynch es tan difícil como hacerlo con un arma real. Pulsa L2 para colocar la cámara sobre tu hombro y apuntarás mejor.

más. La curva de dificultad de ***Kane & Lynch*** no es apta para novatos en el género, pero dará horas de diversión a los aficionados a los buenos *shooters*, sobre todo si dos de ellos deciden participar en una misma partida. Kane y Lynch estarán unidos en todo momento en busca de un mismo objetivo, ¿hay mejor excusa para incluir un modo Cooperativo? Pues primero las malas noticias: **IO** no ha añadido la opción de juego cooperativo a través de Internet, únicamente por medio de *split-screen*. Y la buena notocia es que jugar en modo Cooperativo es una de las experiencias más divertidas y originales que hemos vivido con **PlayStation 3**: los caminos de Kane y Lynch se unen y se separan constantemente (no vivirás lo mismo con los dos personajes), la IA de los enemigos es más avanzada en cooperativo y, aunque no podrás jugar en Coop. On-line, lo podrás hacer en uno de los modos multijugador más originales que hayan pisado una banda ancha: Frágil Alianza.

Genial guión, jugabilidad, originalidad, realismo, desarrollo... ***K&L*** aporta mucho más al género y a la nueva generación de lo que aparentan las pantallas, en las que difícilmente podrás ver algo fuera de lo normal; en este género, mantener un nivel de realismo creíble resulta realmente complicado, pero **IO-Interactive** ha vuelto a demostrar que en ese aspecto no tienen rival.

Se avecina una inmensa avalancha de *shoot'em-up* y, con ***Kane & Lynch***, ya tengo preferido; sinceramente, no necesito jugar a ningún otro *shooter* para comprobarlo. Simplemente lo sé.



evaluación



Su guión supera con facilidad al de la mayoría de los éxitos de taquilla de los últimos años. El modo Cooperativo es divertidísimo y el On-line, más aún.



No esperes un motor gráfico de ultimísima generación; el de Kane & Lynch es sobrio, elegante y correcto. Lástima que no se haya incluido un modo Coop. On-line.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Aunque su «excusa» es el realismo, en ocasiones el engine de Kane & Lynch resulta algo sobrio.	El score de Jesper Kyd es de cine y su increíble doblaje al castellano no le anda a la zaga.	Sólido, jugable y muy bien planteado; variado, difícil y adictivo. Lo mejor, el modo Cooperativo.	Dieciséis capítulos, tres niveles de dificultad, modo Coop. split-screen y multijugador On-line.	Lo malo: no hay Coop. On-line. Lo bueno: Frágil Alianza es de lo mejor que hemos jugado en la red.	Kane & Lynch no pone al límite las posibilidades de PS3, pero hace uso de muchas de sus funciones.	IO ha dado en el clavo con un shooter realista y que aporta algo nuevo sin depender del hardware.
8,7	9,4	9,4	9,2	9,0	8,5	9,3



RATCHET & CLANK
ARMADOS HASTA LOS DIENTES

Las tuercas y la ingeniería robótica  más bella



GÉNERO **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **INSOMNIAC GAMES**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **SI (352 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,99 €**
es.playstation.com



la alternativa



LEGO S.W. THE COMPLETE S.: No posee la misma calidad gráfica, pero también encontrarás disparos a tutiplén.

LO MIRAS y sonríes. Lo vuelves a mirar y pestañeas dos veces. No es un sueño, no son imágenes de vídeo, es el juego en acción, al desnudo y sin disfraces... Contemplas la pantalla y observas que más allá de Ratchet, los robots y la ornamentación de una típica ciudad vertical sigue habiendo vida... En el horizonte no sólo se ven las nubes campar a sus anchas, sino también otras naves sobrevolando una civilización que posiblemente vayas a visitar cuando acabes con todos los enemigos que te han rodeado por quedarte obnubilado ante tanta belleza. Y así, sin más, comienza la acción. Ante ti se sucederán los primeros adversarios, soldados armados hasta los dientes, aparentemente muy fortachones y hostiles. Pero tras un par de disparos, conseguirás desarmarles; otros dos disparos más y les quitarás el uniforme... ¡sorpresa! Una minúscula masa gelatinosa con ojos saltones e indefensa dará pequeños saltos en el suelo, ¿eso era el gran soldado? El ingenio de **Insomniac** no ha hecho más que comenzar. A estos peculiares enemigos, le seguirán otros muchos, y unas armas nunca antes vistas en anteriores ediciones que te harán partir de risa. Tal es el caso del *Molatrón*, una bola discotequera que deberás lanzar a los enemigos a modo de granada. La bola iluminará el escenario de luces y colores muy festivos, y al son de música de guateque los gigantes robots se pondrán a bailar (sin duda, una situación muy cómica), y tú podrás acabar con ellos tranquilamente. Pero también está la Bomba Lapa que absorbe la salud de los enemigos, un Depredador que al presionar su gatillo detectará a todos los enemigos del escenario para que de un disparo los aniquiles... Vamos, si acabas muerto es que eres un poco paquete. Ratchet cuenta a su favor con todo esto y mucho más, como los famosos artilugios, que abarcan desde las botas gravitatorias, que se adhieren como un imán a las paredes; o el Gelenador, que crea plataformas de gelatina que te permitirán acceder a lugares de difícil acceso.

Armas, enemigos, situaciones... el ingenio de Insomniac se supera en cada entrega, y con PS3 han potenciado su vis cómica

Como una dulce lobotomía

La historia, aunque es lo de menos, la verdad, desvela detalles del pasado de Ratchet. Y es que, el caos vuelve a recaer sobre su planeta y éste con su compañero Clank deberán huir. Llegarán a un planeta inexplorado, donde se sucederán los acontecimientos más emocionantes de la saga. Aunque, eso sí, manteniendo el espíritu de siempre: acción, plataformas y muchos, muchos disparos. Las fases se irán sucediendo una tras otra sin darte cuenta, pues la aventura consigue que abandones tu mundo, que borres de tu cerebro todas tus preocupaciones, y te adentres en el universo de ellos: ahora tu

Tras atravesar la vía láctea y sortear todo tipo de meteoritos y hostiles naves, te enfrentarás a esta «calavérica» criatura.

Zoni. Así es como se llama la criatura que ayudará a Clank en su cometido. Responden a cuatro órdenes: Seguir, Construir, Cargar y Levitar.

El Molatrón. Así es como se llama una de las nuevas armas. Es una especie de bola discotequera que hipnotiza a los enemigos para que bailen. Durante este tiempo, aprovecha y aniquila a todos los que puedas.

No pasa siempre, pero al final de algunos niveles, deberás enfrentarte a un enemigo final como éste.

Alas robóticas. Uno de los momentos del juego en que podrás utilizar el sensor de movimiento del Sixaxis es cuando Ratchet planea en el aire. Así, para controlar estas alas deberás mover de izquierda a derecha, e inclinar hacia adelante y atrás para ascender o descender.

PODEROSO RATCHET. El prota no sólo contará con nuevas y más potentes armas que nunca; sino que dispondrá de inéditos artilugios como las alas robóticas y un hidropack que le permitirá bucear.

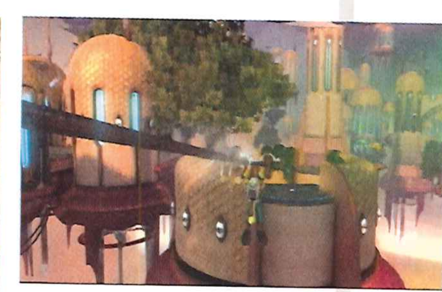


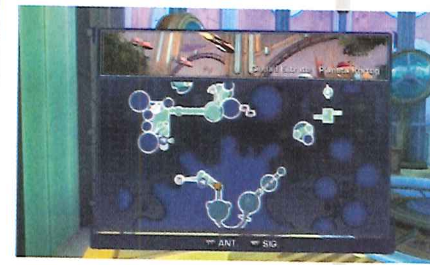







Llama la atención el look de algunos enemigos como estos, o los que después de atizarles se transforman en una especie de ridícula lapa.





Un mapita útil. Para saber si has explorado el planeta al 100% consulta el mapa; los sitios visitados están en celeste.





única inquietud no es que tu vecina te mire un poco más de lo habitual, sino que Ratchet y Clank sobrevivan. Sí, Clank también tiene en esta entrega sus minutos de gloria, pues en ciertos niveles tomarás su control. Ayudado de unas criaturas llamadas *Zoni* (no de unos pequeños Clank como en anteriores versiones), el robótico héroe entrará en acción, aunque sin sudar ni una gota. Y es que, a lo *Pikmin*, deberás manejar estos *Zoni*; es decir, a través de las órdenes «Seguir, Cargar, Construir y Levitar» estas criaturas harán el trabajo sucio de pelear con los rivales, edificar plataformas... Asimismo, Clank servirá también de Helicóptero y de alas para que Ratchet pueda volar y planear. Momento que dejarás de utilizar el control convencional, para usar el sensor de movimiento del *Sixaxis*. Pero no será ni la primera, ni la última vez que utilices esta tecnología, pues con el Lanzatornados deberás dirigir los ciclones hacia los enemigos, succionarlos y hacerlos girar en el aire. También podrás emplear la tecnología del *Sixaxis* para resolver *puzzles*, entre muchas otras cosas, pero no para controlar la nave espacial en los duelos galácticos (una pena).

Lo mejor del pasado y futuro

Si algo se podría echar en cara a esta entrega es que el juego sigue siendo para un solo jugador; con lo divertido que sería poder compartir esta experiencia en alta definición... Y también que no incluya opciones On-line es una lástima. Imagina, meterte en la Arena y luchar contra cientos y cientos de robots de todas partes del globo terráqueo. Pero bueno, son faltas que no tienen tanta importancia, porque ***Armados Hasta Los Dientes*** es tan completo y extenso que no echarás de menos estas opciones. Además, ya no sólo porque explote el procesador *Cell* hasta límites insospechados, sino porque todos y cada uno de los niveles están perfectamente compensados con los ingredientes que han hecho famosa a la franquicia. Pasado y futuro se dan cita: la perfecta jugabilidad del ayer, junto la potente tecnología de hoy.

Es uno de los juegos de nueva generación que mejor explota el Cell de PlayStation 3



» **TorretaClank.** Cuando pilotes la nave, en ciertos momentos Clank se pondrá en la torreta. Dispara a todo enemigo que se te acerque.







LOS ESBIRROS DE CLANK. Nuestro robótico amigo es un vaguete. Se ha hecho colega de unas criaturas Zoni que harán el trabajo sucio por él: construirán plataformas, lucharán, harán levitar a Clank...



Entre las numerosas novedades están los Zoni, unas criaturas que asistirán a Clank







« **Arena.** No podía faltar en esta entrega la «Arena»; es decir, el campo de batalla donde los enemigos del juego pondrán a prueba tus armas y tus dotes de guerrero.

evaluación



La extensión de los escenarios, la cantidad de armas tan ingeniosas que utilizarás, los artilugios, los enemigos... ¿Con qué alimenta Insomniac su mente maravillosa?



Una vez más Ratchet & Clank no contempla juego multiplayer. Además, no incluye opciones On-line y se desconoce por el momento material descargable...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El look de siempre pero llevado a cotas nunca imaginadas. Dudarás que lo que ves sea un juego.	Como siempre, no escatima en el doblaje al castellano. FX perfectos y buena banda sonora.	Sencilla, intuitiva y de dificultad progresiva. Mezcla shooter, con plataformas... ¡Es perfecta!	Tendrás juego para rato: además de los desafíos que guarda cada mundo, está la Arena.	No incluye opciones On-line y, por ahora, se desconoce si habrá contenido descargable.	No sólo explota al máximo el procesador Cell de PS3, sino que además hace buen uso del Sixaxis.	No sólo es el mejor R&C de la historia, sino el mejor juego de su género. ¿Para cuándo Jak & Daxter?
9,4	9,0	9,5	9,0	-	9,4	9,3

El jugador contará con tres niveles diferentes de ayuda a la conducción para facilitar las cosas.

PS3

NEED FOR SPEED PROSTREET

El verdadero rey de la competición









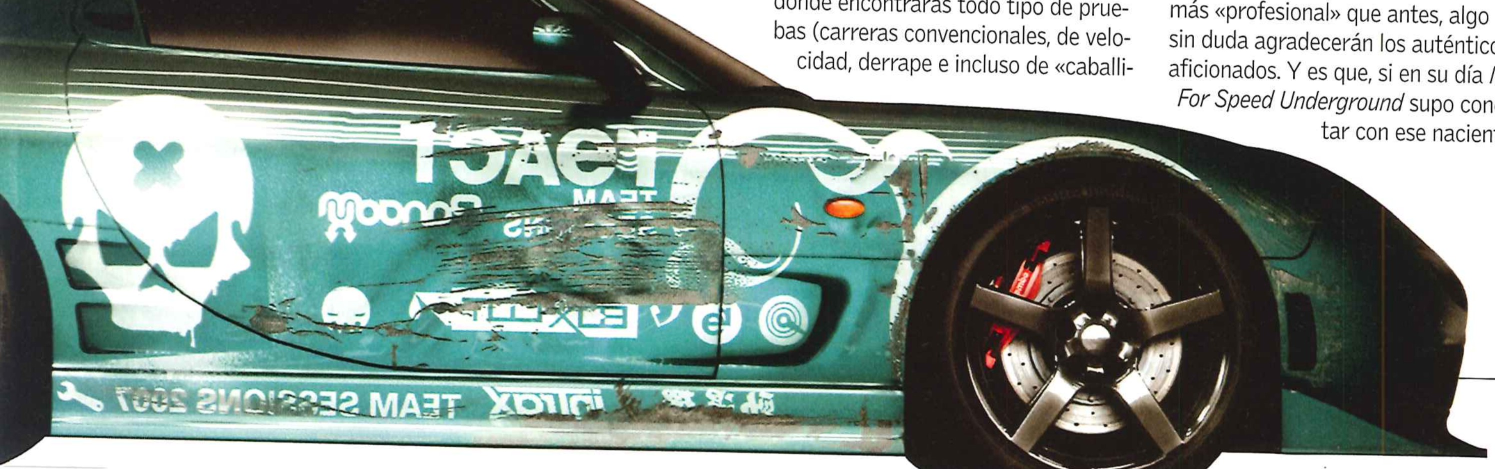




GÉNERO
CONDUCCIÓN
COMPAÑÍA
EA GAMES
DESARROLLADOR
EA BLACKBOX
DISTRIBUIDOR
ELECTRONIC ARTS
JUGADORES
x8
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
COMPATIBILIDAD
PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
needforspeed.com
3+

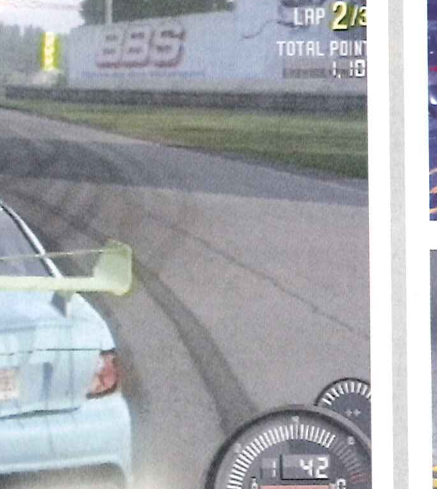
NO ES QUE seamos de naturaleza desconfiada, pero no acabábamos de creernos que la saga de juegos de conducción más vendida de los últimos años fuera a sufrir una evolución como la que ha experimentado en esta nueva entrega, que ahora llega a las dos consolas de sobremesa de **Sony**. Si el año pasado, con *Carbono*, nos encontramos con una mera adaptación de lo que pudo verse en **PS2**, esta vez se nota que los programadores han pensado desde el comienzo en el desarrollo de «nueva generación». Todo está creado desde cero, y no sólo lo que concierne a la parte técnica.

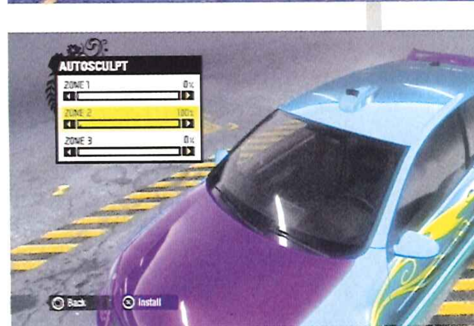
Por un lado, se ha desechado de raíz la idea de una trama argumental con sus personajes, giros de guión, una ciudad a explorar y demás elementos ajenos a la conducción. Los creadores se han querido centrar exclusivamente en eso, en la conducción pura y dura, convirtiendo esta entrega en la que de forma más pura y realista representa lo que debe ser en la realidad este mundillo. Es por ello que el modo principal de juego está estructurado a lo largo de una serie de «días de carrera», donde encontrarás todo tipo de pruebas (carreras convencionales, de velocidad, derrape e incluso de «caballitos») que podrás completar en el orden que te plazca, con el fin de conseguir el número de puntos requerido para «dominar» el día y acceder al siguiente. Por supuesto, además de los puntos, también irás ganando dinero con el que ir comprando nuevos vehículos y modificando los existentes. Este apartado ha cambiado sustancialmente, ya que ahora deberás tener varios coches diferentes en tu garaje, cada uno de ellos preparado para un tipo de prueba. O si lo prefieres, podrás crear distintas versiones de los coches. Todo el tema del *Tuning* está introducido de una forma más austera, pero también más «profesional» que antes, algo que sin duda agradecerán los auténticos aficionados. Y es que, si en su día *Need For Speed Underground* supo conectar con ese naciente

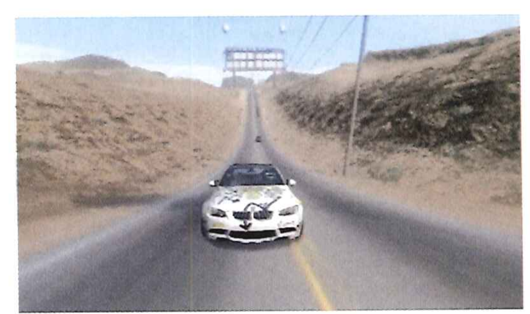
















Tuning de alta escuela.

Los coches podrán ser modificados en mil y un aspectos. Como novedad, se incluye el Túnel de Viento y sigue el Autosculpt.





En las «drag races» tendrás que calentar el neumático antes de comenzar.



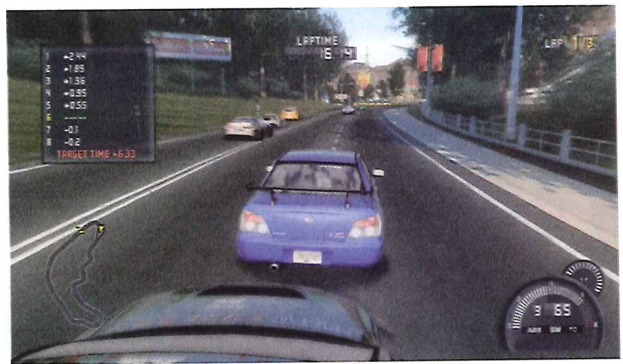
la alternativa

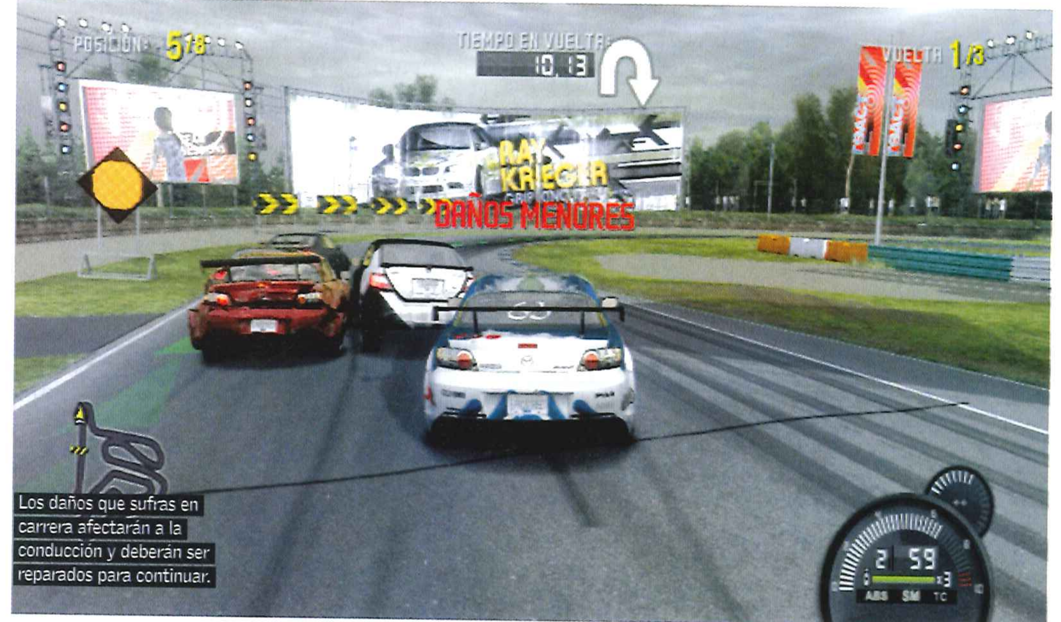


JUICED 2. La apuesta de THQ en el mundo de la conducción no llega a la brillantez técnica de NFS, aunque es una gran alternativa.

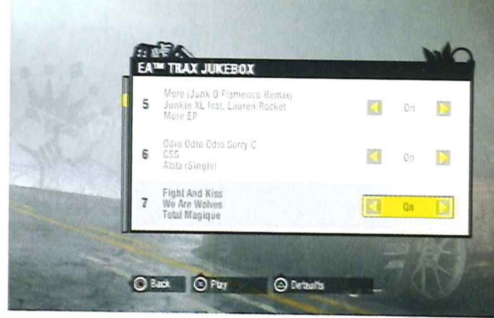


Como en los circuitos reales, los del juego estarán rodeados de publicidad.





Los daños que sufras en carrera afectarán a la conducción y deberán ser reparados para continuar.



Banda sonora. Una vez más se incluye la «EA Trax Jukebox» con temas licenciados.













¿NO HAY CHICAS? A pesar de que en esta entrega se ha prescindido de la trama argumental con actores reales, los programadores no se han olvidado de introducir a bellas féminas digitalizadas que darán la salida en las carreras. Aunque, eso sí, ya no van tan ligeritas de ropa como antaño...

fenómeno, ahora este ***NFS ProStreet*** hace lo propio con las nuevas dimensiones que está tomando: alejándose cada vez más de la típica imagen de los «tuneros» que todos tenemos y se acerca, por el contrario, a pilotos casi profesionales.

Ciertamente, esto se traduce en un control mucho más exigente, aunque sin perder en ningún momento el tono *arcade* que siempre ha caracterizado a la saga. Un equilibrio casi perfecto que los programadores de **EA BlackBox** han encontrado de nuevo.

En cuanto a todo el apartado técnico, se ha hecho un trabajo digno de admiración. El modelado de los coches es casi intachable, y ahora se deforman de una manera bastante más realista (tanto es así que los daños influirán en el comportamiento de los mismos). Los escenarios, aunque no tengan la espectacularidad de una gran ciudad como en entregas anteriores, están representados con todo lujo de detalles. Y la fluidez del motor, rara vez se ve comprometida, incluso con todos los vehículos en pantalla.

Si a todo estos detalles le añadimos un modo On-line que no sólo te permitirá competir, sino intercambiar tus diseños de vehículo con otros jugadores, tenemos como resultado un título que no puede ser ignorado por ningún aficionado al género de la conducción.



evaluación



Las novedades y cambios introducidos suponen toda una revolución en la serie. Además, por primera vez se saca partido de las capacidades de PlayStation 3.



Quizá a muchos de los jugadores el enfoque que se ha dado al juego no les convenza debido a la eliminación de ciertos elementos, como la exploración de la ciudad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Un gran trabajo en este sentido, destacando la sensación de velocidad y efectos como el humo.	Los efectos son contundentes y la banda sonora está cargada de temas potentes.	Sigue siendo accesible, pero ahora no sólo gustará a los jugadores más «casual». Buena evolución.	Cuenta con un buen número de competiciones diferentes y un variado catálogo de vehículos.	Todo el juego está perfectamente integrado en la red, y no sólo en lo que a competición se refiere.	Es una pena que no haga uso del modo más alto de resolución que permite la consola.	El mejor juego de conducción de PS3 y una de las mejores entregas de la genial saga de EA.
9,1	9,0	9,2	9,0	9,4	8,7	9,2


PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
POLICE
PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE
EN EL LADO CORRECTO DE LA LEY. O CASI.
Atento. Algo turbio se está cociendo en Capital State. Nuevas bandas de gangsters han aparecido de nadie sabe dónde y tenemos que acabar con ellos. Pillaremos a esa escoria a pie, en helicópteros o saltando desde coches a toda velocidad. Pero tranquilo, tenemos un equipo de sicarios preparado para hacer el trabajo sucio. Ahora, salgamos ahí afuera y repartamos un poco de Justicia Extrema.
12+
www.pegi.info
pursuitforce.com
PURSUIT FORCE JUSTICIA EXTREMA
bigBIG studios
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. Pursuit Force™ Extreme Justice©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by Bigbig Studios Limited. Pursuit Force is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

















PS3

GÉNERO **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **EA GAMES**
DESARROLLADOR **EA REDWOOD SHORES**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.es.ea.com
12+

PS2

GÉNERO **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **EA GAMES**
PROGRAMADOR **EA REDWOOD SHORES**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **350 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.es.ea.com



PSP

GÉNERO **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **EA GAMES**
PROGRAMADOR **EA REDWOOD SHORES**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
GRABAR PARTIDA **296 KB**
COMPATIBILIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
www.es.ea.com
12+

LOS SIMPSON
EL VIDEOJUEGO



La parodia es el mejor homenaje

DESDE QUE BART se enfrentara a los mutantes espaciales en 1991, hemos visto a la Familia Simpson protagonizar videojuegos de todo tipo y pelaje. El último de ellos, *Hit & Run* (considerado hasta ahora el mejor), saqueaba sin contemplaciones la mecánica de *Grand Theft Auto* para ofrecer un verdadero festín de guiños y referencias hacia la serie. Aquella producción de **Radical**, puso el listón realmente alto a sus sucesores. Hasta que llegó **EA Redwood Shores**, con la inestimable ayuda de los guionistas de la serie, y propuso una idea genial: dirigir la mordacidad de *Los Simpson* hacia el propio negocio de los videojuegos, parodiando géneros, leyendas recreativas y clichés. Una jugada arriesgada, que ya se ha cobrado la primera polémica: **Rockstar** no ha encajado bien que uno de los niveles de esta locura *simpsoniana* esté descaradamente inspirado en *GTA*. De hecho, *Grand Theft Scratchy* ha pasado a llamarse *Mob Rules* en el tráiler del juego. Afortunadamente, la cosa sólo ha quedado en eso. Quizás en **Rockstar** desconozcan aquello de que «la parodia es el mejor homenaje»; si no que se lo digan a **Capcom**, **Nintendo**, **Sega** y otros gigantes del sector, cuyas sagas y personajes son brutalmente parodiados en los 16 niveles que dividen esta aventura de acción y plataformas.

Aunque la mecánica de juego es bastante simple (por expreso mandato del creador de la serie, Matt Groening), el magnífico guión y un gran trabajo de localización (con las voces en castellano del equipo habitual de doblaje de la serie), hipnotizan al jugador, un nivel tras otro, bajo un torrente de referencias visuales y verbales hacia juegos

Los Simpson dirigen toda su mordacidad hacia el universo de los videojuegos

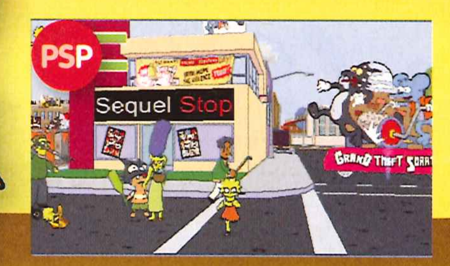
Adecentando el gueto. A Rockstar no le ha hecho gracia la parodia de GTA, y eso que es la más suave de todo el juego. A golpe de megáfono, Marge cambiará el look de todo el barrio.

con los que todos hemos crecido. En cada uno de los 16 niveles manejarás a dos miembros de la familia *Simpson*, dotados de diferentes habilidades, acordes a su forma de ser. Homer come y come hasta convertirse en una bola gigante; Bart vuelve a disfrazarse una vez más de Bartman; Lisa usa la meditación budista para mover objetos; Marge utiliza un megáfono para movilizar a las masas (al estilo *Pikmin*) y Maggie arranca carcajadas al arrastrarse por los conductos de ventilación como si fuera Solid Snake. La aventura comienza dentro del mítico sueño de Homer en el País del Chocolate (extraído del episodio en el que los alemanes compran la central nuclear) y culmina en la mansión del mismísimo Matt Groening, que se autoparodia como una suerte de megalómano ansioso de dinero. Entre estas dos

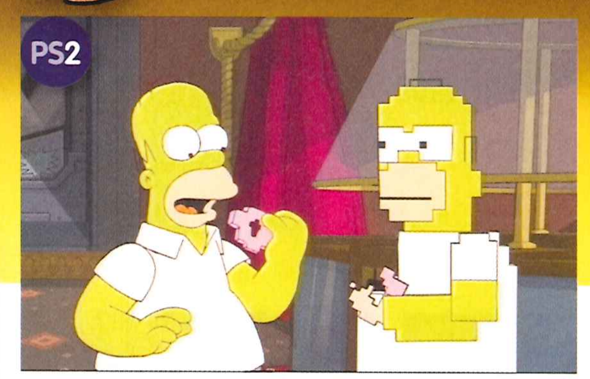
ODA AL ROLAZO NIPÓN. Uno de los momentos más «descacharrantes» del juego llega con el nivel Juego Gran Superdiversión, inspirado en los videojuegos japoneses. Si ver a Millhouse disfrazado de Katamari Damacy no te parece suficiente, espera a ver el combate a lo Pokémon, o el barco volador estilo Final Fantasy.



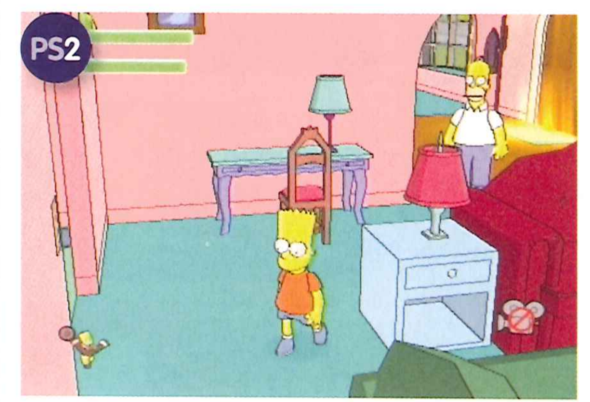








Duelo generacional. El Homer de 2007 se encuentra con el Homer de los juegos de 8 bits. La conversación entre los dos te dará que pensar.





¿Eso es una Vectrex? El juego despliega un torrente de oscuras referencias videojueguiles: un cartel de «desaparecido» de la Virtual Boy, juegos de Jaguar al 50%. ¿Y quién no recuerda los líos de Bart por robar un Bonestorm?

El juego despliega más de 40 minutos de animación, creada por el equipo de la serie

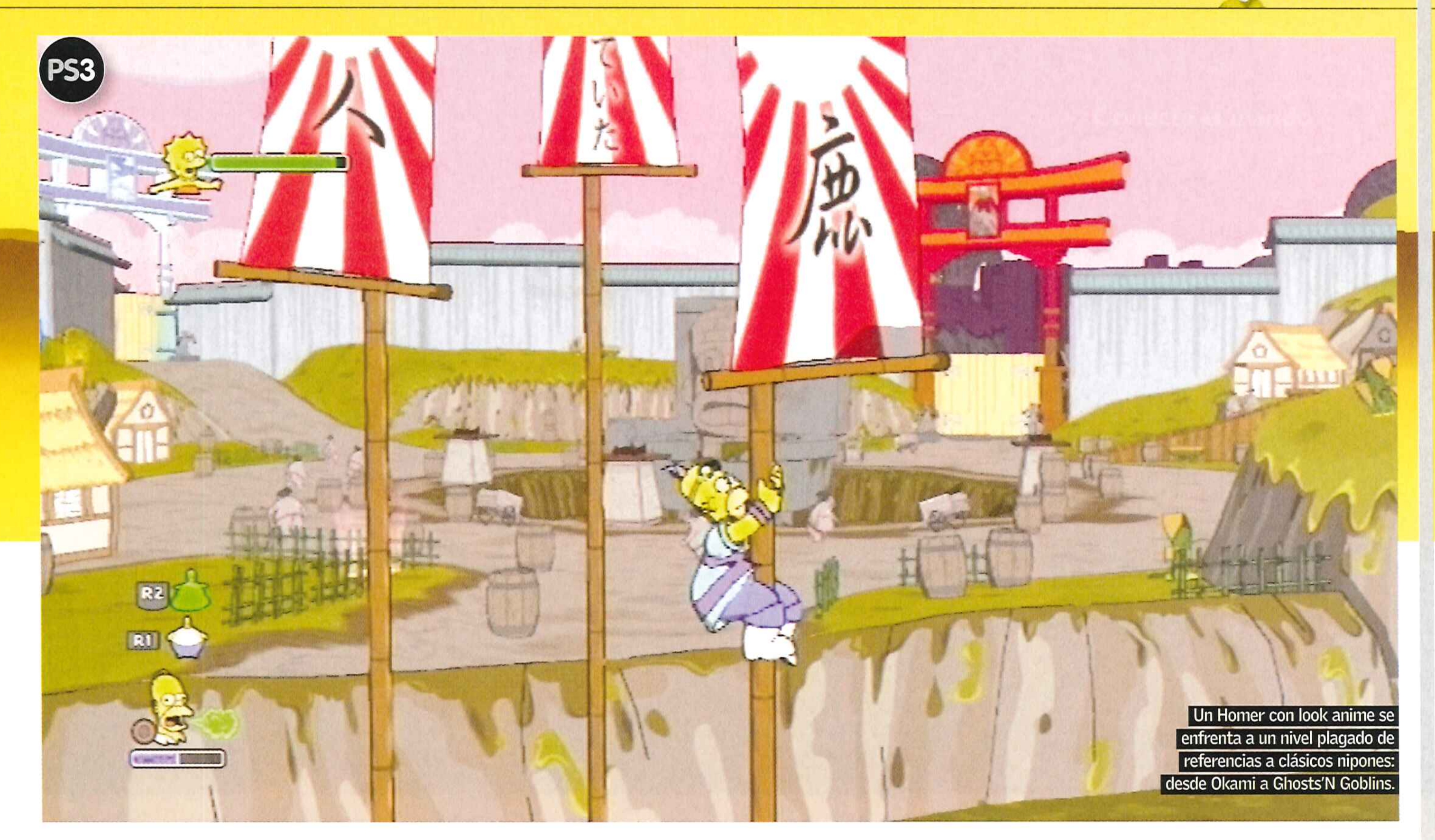
fases te espera de todo: desde homenajes a episodios clásicos de *Halloween* (*El Anuncio Viviente Del Muchacho De La Grasa* convertido en la parodia de *Shadow Of The Colossus*) a niveles inspirados en «rolazos» nipones, pasando por ser testigos del ataque de cientos de parientes de *Kang* y *Kodos* en una delirante recreación de *Space Invader*. Los tres sistemas (**PS3**, **PS2** y **PSP**) despliegan más de 40 minutos de secuencias de animación creadas por el equipo de la serie y comparten el mismo desarrollo. Sólo se diferencian en la estructura de algunos escenarios, y en que la versión **PS3** ofrece un sistema de ataques especiales (como el eructo de fuego de Homer), ausente en **PS2** y **PSP**.

Algún día veremos a Homer protagonizar juegos con gráficos idénticos a la serie de TV; pero, de momento, esto es lo más fiel que se ha logrado hasta la fecha. Como era de esperar, la entrega **PS3** es la que mejor recrea el universo *Simpson* y ofrece la posibilidad de deambular, entre fase y fase, por las calles de *Springfield*, algo que no sucede en **PS2** y **PSP**. En estas versiones deberás conformarte con andar por el hogar y el patio de *Los Simpson*. Idénticas como dos gotas de agua y dotadas de una animación y un colorido muy meritorios, la edición **PS2** es mas jugable que la de **PSP** debido a la ausencia de *joystick* derecho en la portátil de **Sony**. Sin él, y ante la falta de una cámara automática, el jugador debe estar siempre pendiente de buscar el mejor ángulo de visión con el botón L, algo que resulta irritante en más de una ocasión (por ejemplo, cuando planeas con *Bartman*). Esto, y la estructura algo monótona de algunos niveles (como *Medal Of Homer*) demuestran que, aunque estamos ante el mejor juego de *Los Simpson*, aún se podía haber hecho mejor. Eso sí, como fan, me ha encantado.

evaluación

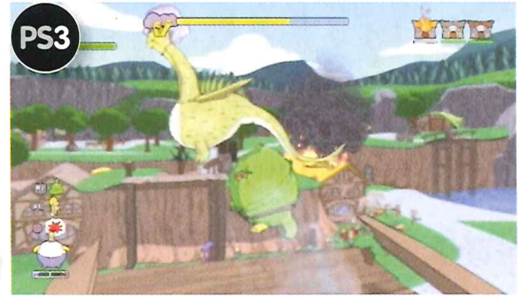


Sistema	Comentario	GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
PS2	Colosal trabajo de EA para recrear en PS2 el look y la animación de los personajes de la serie. No es tan impresionante y detallista como en PS3, pero a la hora de jugar es una gozada.	8,9	9,4	8,5	8,4		8,6
PSP	Es idéntico a la entrega PS2 salvo por un defecto capital: la necesidad de ajustar manualmente con «L» la cámara. A la hora de saltar, es el horror.	8,9	9,4	7,4	8,4	-	8,0



Un Homer con look anime se enfrenta a un nivel plagado de referencias a clásicos nipones: desde Okami a Ghosts'N Goblins.

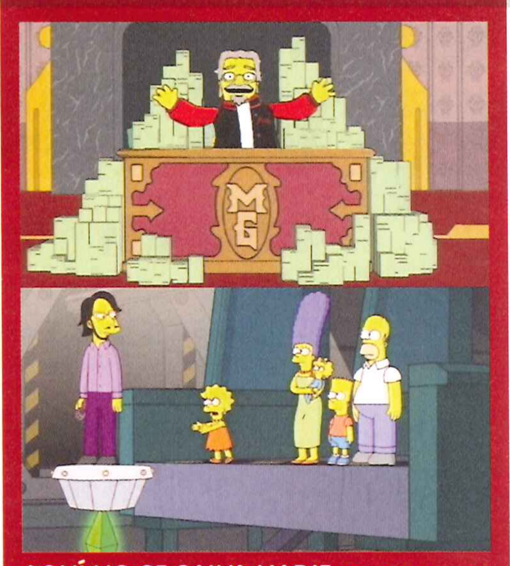




A reírse de los clásicos. Determinados segmentos de la aventura recrean, con un cariño tremendo, mitos de la talla de Frogger, Space Invaders, Missile Command, Joust, Gauntlet (con la cámara cenital y la voz que daba la brasa con los items) o Wolfenstein 3D, rebautizado aquí como Castle Duffenstein (con sus texturas en baja y la música ratonera). Sencillamente entrañable.

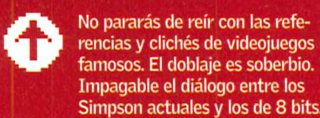






AQUÍ NO SE SALVA NADIE. Por justicia poética, la propia EA es «puesta a caldo». El jefazo de EA aparece sobornando en un jacuzzi al alcalde Quimby, y el mismísimo Will Wright (creador de Sim City y Los Sims) ejerce de supervillano. Por no hablar del diálogo entre Matt Groening y Homer. Groening: «Soy el visionario más amado de la historia de la TV». Homer: «¿Es usted el de Padre de Familia?». Resultado: Groening lanza a Bender y Zoidberg (Futurama) contra Homer.





No pararás de reír con las referencias y clichés de videojuegos famosos. El doblaje es soberbio. Impagable el diálogo entre los Simpson actuales y los de 8 bits.



Más de un treintañero (que son los que mejor apreciarán su cruel mordacidad y las referencias a tiempos pasados) creerá que es un simple juego para chavales.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Las texturas en las paredes deberían tener más calidad. Lo mejor, la animación de los personajes.	8.000 líneas de diálogo a cargo del mismo equipo de dobladores de la serie. Impresionante.	El sistema de puñetazos no convence demasiado, pero el control en los saltos es impecable.	El juego no es muy largo, aunque siempre tienes opción de patearte la ciudad en pos de items.	De momento, el juego promete contenidos descargables, pero nada se sabe todavía de ellos.	El juego no utiliza el Sixaxis para nada, y habría sido una buena idea con Homer hecho una bola.	Tanto si eres un fan de Los Simpson, como de los juegos retro, caerás rendido ante este juego.
8,7	9,4	8,6	8,2	-	7,9	8,8



WWE SMACKDOWN VS RAW 2008

El catch como nunca lo habías visto



GÉNERO
BEAT'EM-UP
COMPAÑÍA
THQ
DESARROLLADOR
YUKE'S
DISTRIBUIDOR
THQ
JUGADORES
x16
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/ INGLÉS
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (2317 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
64,95 €
smackdownvsraw.com



SI ALGO NOS han demostrado los japoneses **Yuke's** durante los últimos años, es que son verdaderos colosos a la hora de explotar el *hardware* de **PS2**. En cada nueva entrega nos deslumbraban con luchadores gigantescos, sin sacrificar en ningún momento la velocidad del juego (aunque, la verdad, la lucha libre tampoco ha destacado por ser un deporte vertiginoso). Y cuando ha llegado el momento de volcar toda esa sabiduría en una máquina infinitamente más potente como es **PlayStation 3**, han cumplido con creces. *WWE Smackdown Vs. RAW 2008* es un espectáculo para la vista, sobre todo al conectar una **PlayStation 3** a una tele de alta definición.

Lo mejor, sin duda, es que esta entrega, la más deslumbrante de la historia a nivel visual, llega en el mejor momento posible: cuando la lucha libre se ha convertido en España en todo un fenómeno de masas. Los chavales compran camisetas y muñecos de sus luchadores favoritos, aupan las anteriores ediciones de *Smackdown Vs. RAW* a las primeras listas de ventas, y las familias acuden a los pabellones para ver zurrarse a Batista y Kane. Para toda esta creciente marabunta de *fans*, se ha creado este desfile de mamporros y mamporreros (en el buen sentido de la palabra), repleto de modos de juego (incluyendo combates On-line, por supuesto) y novedades destinadas a hacer la experiencia de partirse la cara en el *ring* lo más divertida y accesible posible.

Para empezar, se ha simplicado todavía más el sistema de llaves respecto a las anteriores ediciones. El bautizado *Struggle Submission System* permite agarrar al rival utilizando el *joystick* analógico, dejando los gatillos libres para ejecutar llaves más elaboradas y letales. Los modos *Season* y *General Manager* se han fusionado en el nuevo modo 24/7, en el que podrás encarnar a un luchador (uno de tu creación o tu estrella favorita) hasta las últimas consecuencias. A lo largo de la semana tendrás ocasión de entrenar, de aumentar tu popularidad participando en películas o programas de televisión, o de enfrentarte verbalmente a otros luchadores para animar aún más el combate del sábado. Si bien es cierto que los anteriores *WWE Smackdown vs RAW* ofrecían «modos Carrera» bastante elaborados, no contaban con la gran ventaja de éste: ofrece textos en castellano.

Todo un logro, impensable hace un año, que sólo nos hace soñar con otro milagro: que la entrega del próximo año lleve los comentarios del gran Héctor del Mar.

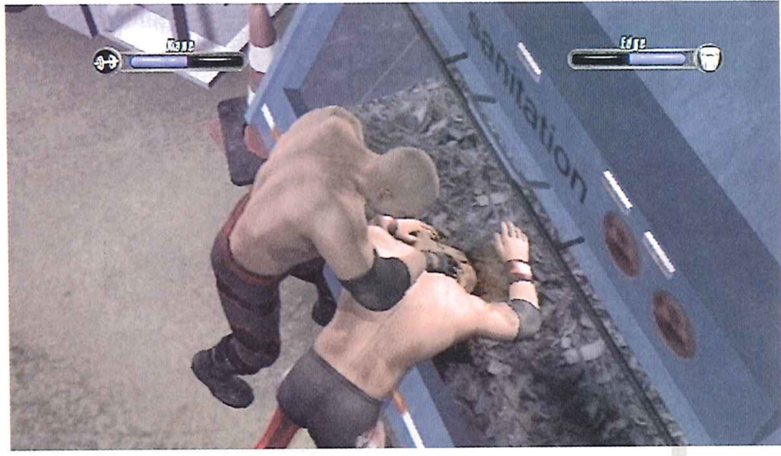
Lo más llamativo de esta entrega: los textos en castellano, algo que llevábamos años reclamando

la alternativa

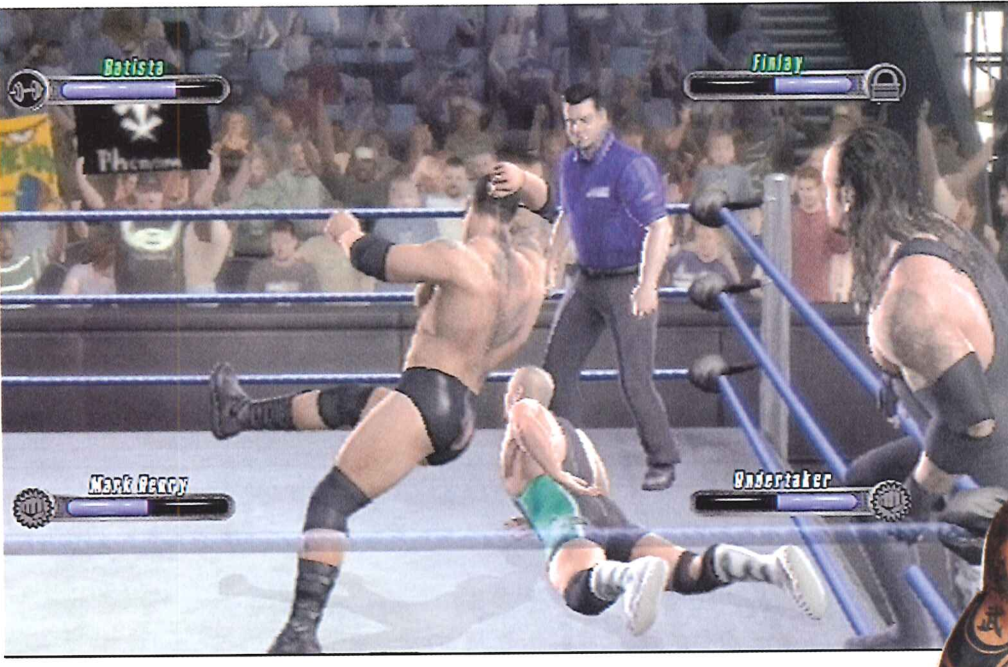


VIRTUA FIGHTER 5. Si prefieres la lucha de toda la vida, el juego de Sega es tu mejor opción.

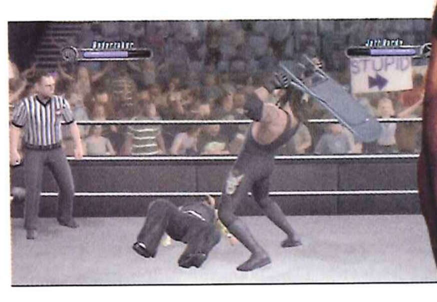




Te invito a merendar. Una de las multiples humillaciones que podrás ejecutar en el párking: dar de comer basura a tu oponente. También reventarle la cabeza contra la puerta de un coche o dispararle a la cara residuos fecales con una manguera.











24/7. Este modo tiene un nombre escueto, pero encierra multitud de horas de diversión. Elige un luchador y acompáñale durante los siete días de la semana: aumenta su popularidad asistiendo a ruedas de prensa, o haz que entrene. Pero cuidado, si trabaja demasiado puede lesionarse.

evaluación



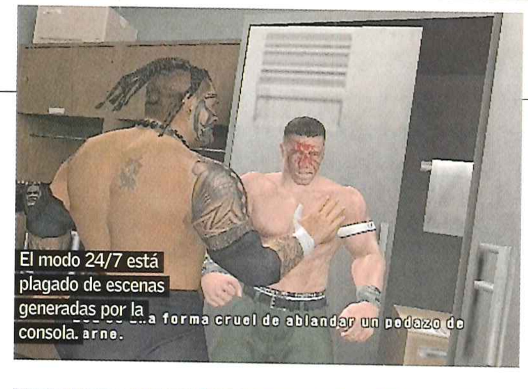
La incorporación de textos en castellano. Los fans del catch llevábamos años reclamándolo, para disfrutar del modo Carrera (ahora llamado 24/7) como es debido.

Por citar algo negativo, la imposibilidad de utilizar algunas de las estrellas (como las leyendas) en el modo 24/7.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Queremos entregas mucho mejores en próximos años, pero el debut en PS3 cumple de sobra.	Si hubieran incluido voces en castellano (Héctor del Mar, p.ej.) esto había rozado el delirio.	El nuevo sistema de llaves convertirá a cualquier usuario en una bestia sobre el ring.	El modo Online garantiza combates encarnizados cuando hayas culminado todos los modos.	Enfréntate a tus amigos, o contra gente de otros países, en diferentes clases de combates.	Utiliza el disco duro, aunque no hace gran uso del Sixaxis (sólo en las intros del combate).	La fiebre del catch por fin se extiende al catálogo de PS3. Nos vemos en el ring.
8,7	8,0	8,8	8,7	8,0	7,9	8,7

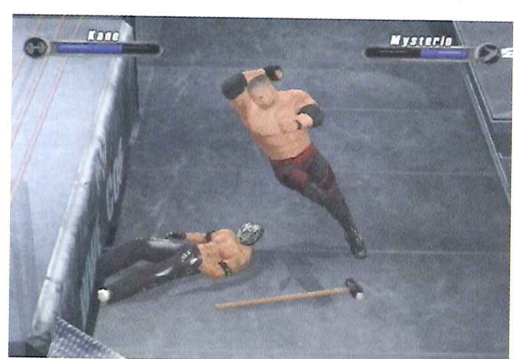


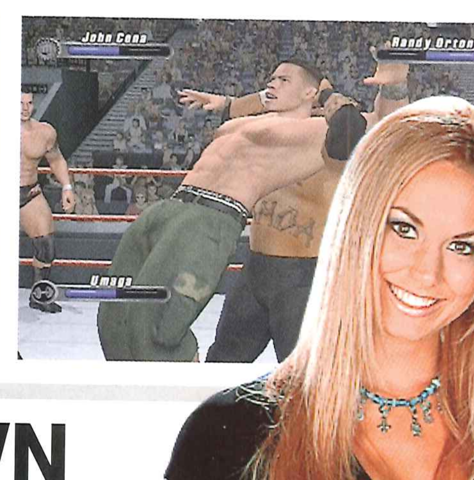
Los duelos entre Divas son todo un clásico. Y, por nosotros, que duren muchos años...


El modo 24/7 está plagado de escenas generadas por la consola.









PS2



GÉNERO **BEAT'EM-UP**
COMPAÑÍA **THQ**
PROGRAMADOR **YUKE'S**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES **x6**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **565 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
smackdownvsraw.com
16+

WWE SMACKDOWN VS RAW 2008

Sangre sudor y textos en castellano

EL AÑO PASADO, por estas fechas, al analizar *WWE Smackdown Vs. RAW 2007*, me lamentaba de la falta de popularidad del *catch* en España. Me como mis palabras... Este país se ha vuelto loco por la lucha libre. Aquel juego arrasó en las listas de éxito (ahora lidera el segmento *Platinum*) y esta entrega 2008 promete convertirse en la sensación de las navidades, con toda justicia. **Yuke's** sigue extrayendo petróleo de **PS2** (el *bump mapping* de los luchadores es increíble), pero las buenas noticias no se limitan sólo al apartado gráfico. Todas las novedades que despliega la entrega **PS3** han sido aplicadas a **PS2**. Todo, menos el modo On-line, desgraciadamente. Si quieres jugar contra amigos tendrá que ser en tu casa, en vivo y en directo; aunque puedes estar seguro de que lo pasarás en grande.

Podrás conectar hasta seis mandos a la **PS2** y participar en diez eventos diferentes. O jugar solo o contra un amigo en otros 15 (incluyendo el delirante *Parking Lot Brawl*). Desde luego, no será por falta de modos de juego; incluso los solitarios disfrutarán con el 24/7, metiéndose en la piel de una estrella del *catch*, tanto dentro como fuera del *ring*. Y, por supuesto, todo ello con textos en castellano. ¡Nos lo hemos ganado!

la alternativa



WWE SMACKDOWN VS RAW 2007. Rey indiscutible en ventas de los juegos Platinum.

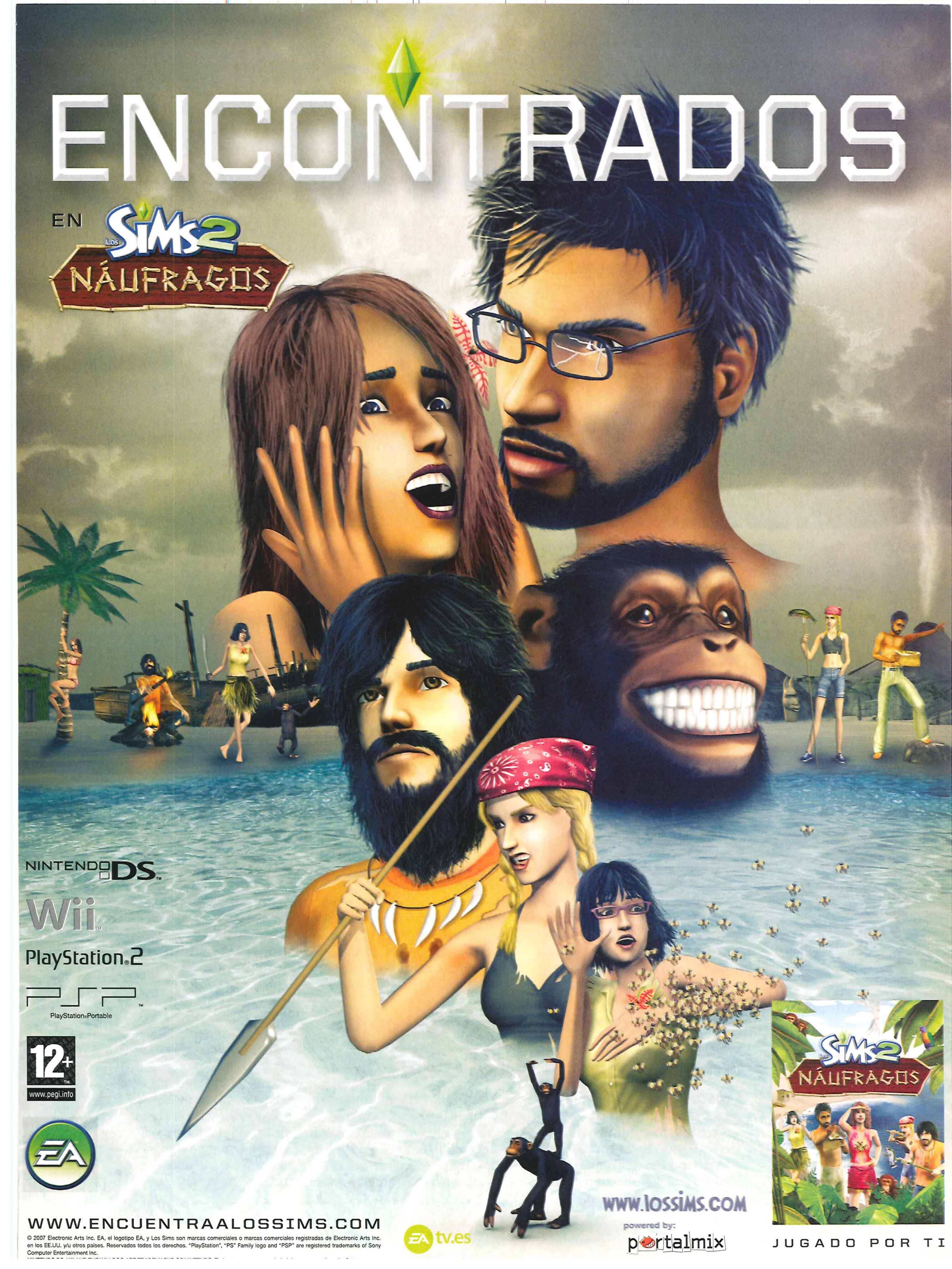
evaluación

Salvo la ausencia de juego On-line, todas las mejoras que presenta la entrega PS3 están presentes en su «hermana menor»: llaves más accesibles, modo 24/7, toneladas de modos para 1 ó 6 jugadores y, por fin, textos en castellano.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,7	8,0	8,7	8,0	8,5

Aunque la detección falla, el gran tamaño de los luchadores nos tiene locos.

Ofrece modos de juego por toneladas, pero carece de modo On-line


ENCONTRADOS
EN
LOS SIMS 2
NÁUFRAGOS
NINTENDO DS
Wii
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
12+
www.pegi.info
EA
WWW.LOSSIMS.COM
powered by:
portalmix
WWW.ENCUENTRAALOSSIMS.COM
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo EA, y Los Sims son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
EA tv.es
JUGADO POR TI

El Teatro Artaud nos depara uno de los escenarios más inquietantes de la aventura de Travis en Silent Hill.

PSP

SILENT HILL ORIGINS



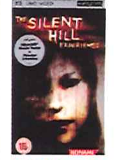


Ciudad fantasma sueños malditos




GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **CLIMAX**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **496 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
silenthillorigins.com
18+

la alternativa



SILENT HILL EXPERIENCE. Un UMD perfecto para iniciarse en el terrorífico universo de Silent Hill.

ESTA ES LA HISTORIA de una ciudad fantasma, de un lugar que sólo existe en el reverso oscuro de los sueños y que fue concebido para disfrutar pasando miedo. Es fácil pensar lo difícil que es recrear la magnífica ambientación de la que ha hecho gala la serie hasta ahora en **PlayStation 2**, en una consola portátil. Más aún si se tiene en cuenta que **Konami** ha delegado tamaña responsabilidad en el estudio británico de **Climax** (tras una desafortunada primera intentona por parte de la delegación estadounidense de esta compañía). Lo que de verdad resulta alucinante, es que **Climax** haya sido capaz de captar de forma tan fidedigna el alma de *Silent Hill* y plasmarlo en un UMD. Es como si hubieran conseguido integrar un motor gráfico que recuerda a *Silent Hill 2* y la atmósfera de la primera entrega. Sin duda, ***Silent Hill Origins*** es uno de esos títulos que hacen grande a una consola.

Para los que todavía no lo sepan, este capítulo es la precuela de la serie, la que explica qué pasó exactamente antes de que Harry Mason se perdiera en la neblina de sus calles buscando a su pequeña Cheryl.

Del argumento mejor contar lo imprescindible, porque le quitaríamos la gracia al juego. Baste recalcar que gira en torno a las tormentosas relaciones de Travis, el protagonista, con sus padres; y desvela la relación que este camionero tiene con Alessa Gillespie. Y para revelarte todo este embrollo, **Climax**, (bajo la supervisión de Akira Yamaoka, que en esta ocasión ha ejercido las funciones de productor al mismo tiempo que componía la banda sonora) ha recreado unos escenarios de pesadilla. En la ciudad normal se respira la decadencia, mientras que en el *Silent Hill* alternativo huele a óxido mugriento y se escuchan los rumores apagados de un pasado enfermo. La aparición de determinados personajes refuerza el vínculo con el primer *Silent Hill*, como la ya mencionada Alessa o la enfermera Lisa Garland. Pero también se han incorporado otros nuevos, sobre todo en la galería de horrores, con una maravillosa bestia (*final boss* del Artaud Theater) de casi cuatro metros de altura, que hace el pino puente para intentar pisotear a Travis; o «El Carnicero», una figura que intenta hacerle la competencia al mismísimo «Cabeza Pirámide».

En lo que a mecánica de juego se refiere, se ha mantenido el sistema de *Silent Hill 2* con algunas innovaciones. Travis puede pelear con sus puños (aunque no sea muy recomendable), lanzar objetos de tan variado calibre como un viejo televisor o gigantescas botellas de alcohol, y también se ha

El juego combina un motor gráfico como el de Silent Hill 2 con la atmósfera de la primera entrega



LA CIUDAD DORMIDA. Silent Hill es una ciudad tan difícil de encontrar, que al final es ella la que termina encontrándote a ti. En SH: Origins recorrerás el hospital Alchemilla, Cedar Grove Sanitarium, Artaud Theater, un complejo de apartamentos y, por supuesto, las brumosas calles de la ciudad apestadas de monstruosos seres.

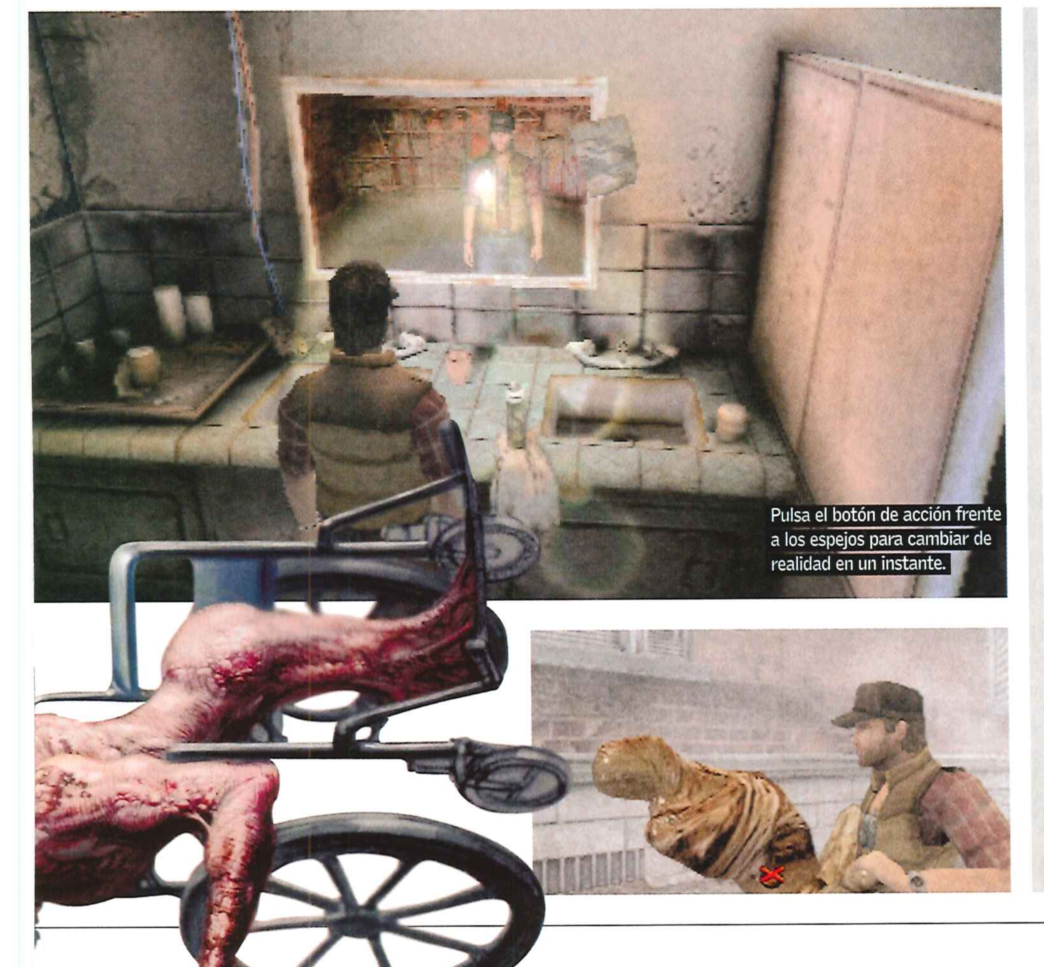








Esta mole de carne hace el pino puente para atacar a Travis sin piedad.



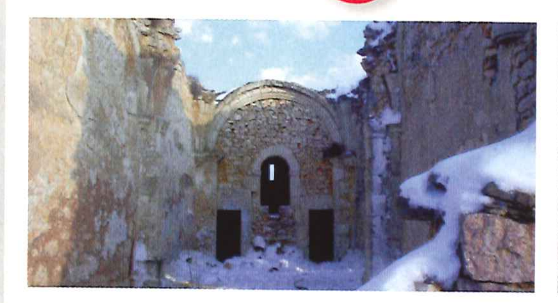
Pulsa el botón de acción frente a los espejos para cambiar de realidad en un instante.

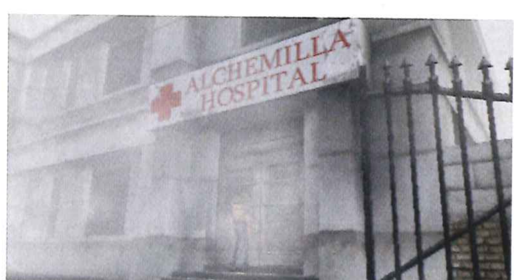
EL REPARTO ORIGINAL. En estas páginas no vamos a desvelar la conexión entre su protagonista, Travis, y los acontecimientos del primer Silent Hill que vio la luz en PSone. Pero para ir haciendo boca, os desvelaremos que Lisa Garland, la enfermera cuyo rostro terminaba ensangrentado en una de las más gloriosas escenas de aquel título primigenio (cuya canción no estaba incluida en la BSO), hace acto de aparición. Así como el Dr. Kauffman o la enigmática Alessa Gillespie. Por no hablar de los nuevos personajes que dejarán su huella en tu inocente memoria.





POR R.DREAMER



Lugares malditos. ¿Existe Silent Hill en la realidad? No, aunque para la película se inspiraron en Centralia, un pueblo de Pensilvania, en EE.UU. En España también podemos encontrar determinados lugares que parecen encerrar una maldición. Tal es el caso de Ochate, un pueblo maldito en la provincia de Burgos (imagen superior) o el Hospital Hispano de la Sierra de Guadarrama en Madrid.









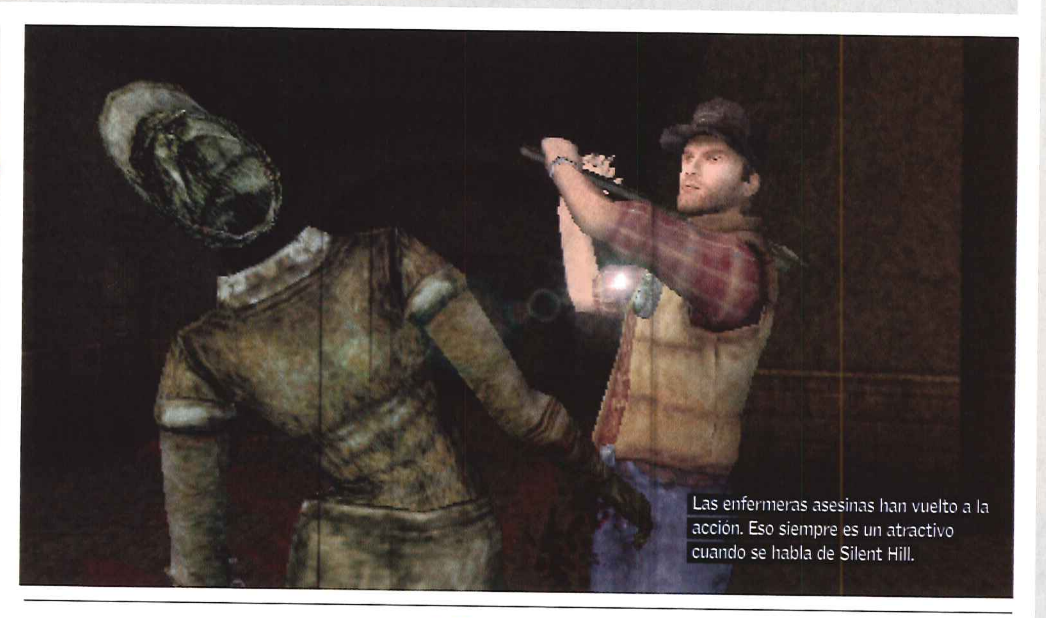








CRONOLOGÍA. A falta de la quinta entrega, que verá la luz para PS3, estos son los capítulos que conforman la serie Silent Hill. Recientemente, Konami lanzó también una recreativa de disparos.


Las enfermeras asesinas han vuelto a la acción. Eso siempre es un atractivo cuando se habla de Silent Hill.

añadido una especie de *Quick Time Events* muy *light*: con determinados monstruos, capaces de encaramarse en nuestro fornido camionero, tendrás que pulsar una serie de botones en el momento adecuado para soltarte.

¿Y qué sería de un *Silent Hill* sin enigmas? Como era de esperar, esta entrega está salpicada de *puzzles*, sin llegar a la complicación del mítico *puzzle* del piano de la entrega para **PSone**, pero muy originales. Te quedarás sorprendido al ver que hay que montar una especie de cubo de *Rubik* para invocar a Samael al final del juego. Además, para facilitar las cosas, en

Silent Hill Origins es un título por el que merece la pena comprarse una PSP

Silent Hill Origins será posible cambiar de realidad utilizando espejos. Si te fijas bien, cuando estés delante de uno verás que refleja siempre el mundo en el que no estás en ese momento.

Tan sólo hay que lamentar que tan «agradable» experiencia pueda completarse en apenas seis horas. Sabe a poco, aunque los extras pueden servir de acicate para darte una segunda vuelta por las calles de *Silent Hill*.

evaluación


La ambientación mezcla los acontecimientos que anteceden al primer Silent Hill con un tratamiento gráfico digno de Silent Hill 2. Un delicioso «delicatessen» de terror.


Aunque una vez terminado ofrece algunos extras (trajes, objetos y demás parafernalia típica), las seis horas de juego saben a poco a pesar de su intensidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Es impresionante ver lo que han sido capaces de hacer en Climax con una PSP. Sin palabras.	Akira Yamaoka vuelve a firmar una banda sonora desgarradora y melancólica, con temas brillantes.	Aparte de poder lanzar objetos, todo sigue igual: jugabilidad Silent Hill 100% garantizada.	Aún inspeccionando cada rincón de la ciudad, cada puerta... el juego no sobrepasa las 7 horas.	Por el momento, Konami no ha anunciado la descarga de contenidos adicionales desde Internet.	¿Te imaginas un Silent Hill 2 metido en una PSP? Pues esa es la impresión que da su motor gráfico.	Si te gusta Silent Hill, enfúndate unos auriculares y corre a la tienda para disfrutar con este UMD.
9,3	9,1	8,7	8,0	-	8,9	9,1

LAS GUERRAS CAMBIAN

LOS SOLDADOS NO

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE™

YA A LA VENTA







WWW.CALLOFDUTY4.ES

Juego completamente en castellano



En exclusiva con
Vodafone live!

Descárgate el videojuego entrando en tu Menú:
Vodafone live! → Ocio







ACTIVISION®



TEST

PS2

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3

El combate definitivo  de los Guerreros Z

GÉNERO **LUCHA**
COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO**
PROGRAMADOR **BANDAI NAMCO**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **71 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
www.atari.com/dragonballz
12+

LA SAGA DE *Bola De Dragón Z* pervive durante años gracias al carisma de sus personajes; un espíritu que empapa, sin duda, este juego. Pero no basta con tener unos protagonistas conocidos, por lo que ***Budokai 3*** echa el resto y ofrece la mejor experiencia de juego ambientada en el universo de Akira Toriyama. Ya sea en el modo Historia (que sigue fielmente todos los acontecimientos clave de la serie) o con amigos, éste es uno de los títulos de lucha más espectaculares y adictivos de **PlayStation 2**.

A los 130 luchadores de la entrega precedente, se suman 20 personajes originales, lo que redondea el centenar y medio de protagonistas, una cifra brutal. Pero no todo se limita a los nuevos reclutas, ya que el resto de luchadores traen un estilo más depurado de combate, con nuevos *combos* y espectaculares ataques especiales. Las peleas por equipos son ahora mucho más dinámicas, ya que con sólo pulsar L3 y R3 cambiamos de luchador. El control engaña por su sencillez: un botón de ataque, otro de defensa, presa y ataque energético. Pero la combinación de dichos golpes, así como variaciones en el tiempo en que los mantienes presionados, dan lugar a una variedad ilimitada de *combos*, que nada tienen que envidiar a los referentes «serios» del género de lucha. Una mezcla de factores que nos hace sentir como si estuvieras en un episodio de la serie. ¿Recuerdas esa secuencia con *combo* aéreo, teletransporte a la espalda, remate hacia el suelo y bombardeo de rayos? Ahora puedes realizarlo a toda velocidad. Estamos hablando de combates bastante peliagudos. Si estás bien familiarizado con las entregas previas no tardarás en cogerle el truco, sin que por ello dejen de ser un reto, por encima de los capítulos previos de la serie *Tenkaichi*.

Además del modo Historia destacan el Simulador Dragón, un simpático modo *Survival* con toques *RPG*. Misión 100 propone luchar contra grupos de rivales bajo determinadas circunstancias, como límites de tiempo o usar un golpe concreto. Pero lo más destacado es el Fusión, por el cual, al introducir en tu **PS2** los discos originales de *Tenkaichi 1 ó 2*, puedes acceder a nuevas modalidades de juego.

El tope técnico de **PS2** ha sido alcanzado con este juego, con unos modelos prácticamente indistinguibles de sus referentes animados. El sistema de daños sobre el personaje potencia el dramatismo de los combates, mientras que la música ambienta a la perfección. En fin, ni cien páginas harían justicia a todo lo que ofrece este título, perfecta despedida de *Dragon Ball* en **PS2**.



150 luchadores y una jugabilidad única corrobora a Tenkaichi 3 como el mejor juego creado de la saga

la alternativa



DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2. El modo Historia es más largo, si bien el plantel de luchadores no incluye a Arale.




Las transformaciones permiten acceder a nuevos niveles de poder durante los combates.





EL CATÁLOGO DEFINITIVO. 150 luchadores es una cifra escalofriante que hace de este juego un título imprescindible. Es agradable comprobar que en Bandai han querido recuperar personajes clásicos de la saga. Así, podemos jugar con Arale, el Abuelo Gohan, Ackman, Tou Pai Pai, el General Blue, Chichí... También se han rescatado de los OVAs a luchadores como Rey Vegeta.


» **Yamcha.** Gracias al sistema de mejoras con cápsulas, hasta este ligón puede ser un guerrero temible.



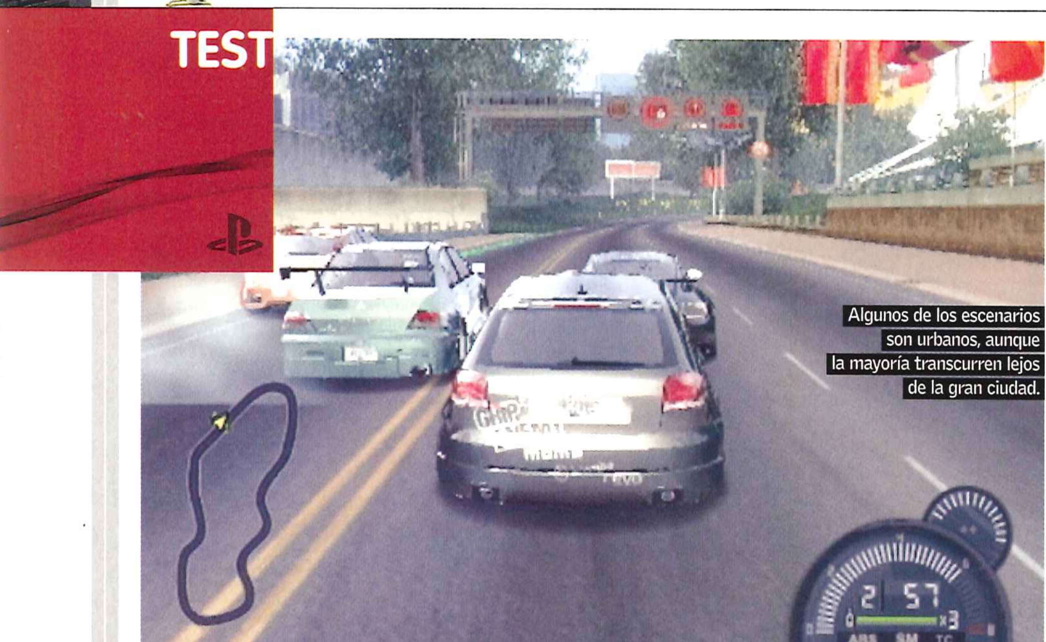

Los combos directos requieren teleportarse y sorprender al rival con la guardia baja.

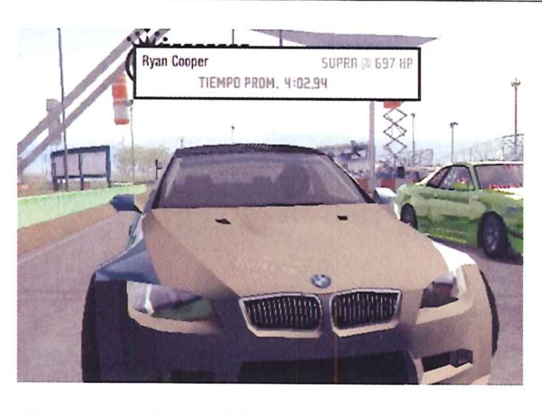
evaluación


150 luchadores: una cifra increíble. Parecía imposible, pero se han mejorado los gráficos. Meses de juego gracias a sus modos y al sistema de Fusión de Disco.


El modo Historia es más dinámico, pero bastante más corto. La dificultad ha subido de manera notable y puede echar atrás al novato. Es su despedida en PS2.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Techo técnico y visual para los modelos de los personajes y escenarios, todo un milagro.	La típica música pachanguera y épica, con los efectos de sonido clásicos de la serie.	Un control muy sencillo para un desarrollo exigente durante los combates más intensos.	Decenas de modos de juego y la posibilidad de ampliar la vida de las dos entregas previas.	Los aficionados de la serie y de la lucha en general no pueden dejar pasar por alto este juegazo.
9,3	8,8	8,9	9,7	9,2


Algunos de los escenarios son urbanos, aunque la mayoría transcurren lejos de la gran ciudad.









Mapa de carrera. Este es el nuevo modo de acceder a las distintas competiciones en NFS ProStreet. Siempre tendrás más de una opción donde competir, por si alguna se te resiste.



NEED FOR SPEED PROSTREET



¿La última entrega para PlayStation 2?





GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **EA GAMES**
PROGRAMADOR **EA BLACKBOX**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **489 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
needforspeed.com
3+

SIENDO sinceros, esta nueva entrega de la serie de conducción más famosa de los últimos años nos ha dejado con un sabor agridulce en su versión para la consola más veterana de **Sony**. Y no porque no se trate de un gran juego, pues desde luego su mecánica y sus casi infinitas posibilidades hacen de él una de las mejores apuestas de cara a la campaña navideña. Sino porque parece que los programadores canadienses de **Blackbox** se han centrado tanto en la versión para la nueva generación de consolas que se han olvidado de exprimir el potencial técnico que guarda en su interior **PS2**, y que tanto han aprovechado en anteriores ocasiones.

Esto es algo que agradecerán los usuarios de **PS3** (sólo tienes que leer el análisis de este mes), pero los que aún no hayan dado el salto se encontrarán con un entorno gráfico mucho menos espectacular que en *Carbono* o *Most Wanted*.

En cualquier caso, el resto de virtudes jugables de la versión para su hermana mayor (menos el juego On-line, cuya eliminación es más que lógica a estas alturas) están presentes en ésta. Un acercamiento mucho más adulto y complejo a las carreras de vehículos comerciales modificados, un control algo más exigente (aunque sigue siendo accesible) y unas posibilidades de diversión a prueba de bombas; eso sí.

la alternativa

JUICED 2 HIN. Una apuesta más clásica dentro del sub-género Tuning. Más bonito, pero menos divertido.



evaluación

La última entrega de la veterana saga opta por realizar multitud de cambios que hacen del juego algo mucho más «profesional» que antes. Sin embargo, esta versión para PS2 no les ha quedado tan brillante como las anteriores.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,2	9,0	9,2	8,8	8,7

El motor sigue siendo estable, pero su espectacularidad es mucho menor.

Menos «casual» y arcade que antes, aunque igual de divertido.



Andrés Calamaro
Flaca
3/36

selección de canción
elige una canción

DESPLAZARSE SELECC. ATRÁS SELECCIÓN ALEATORIA CAMBIAR DISCO





«Y yo sigo aquí» de Paulina Rubio es una de las canciones más festivas del catálogo.

Y yo si- go-a
Es- pe- rán- do

» El catálogo. Andrés Calamaro, Alejandro Sanz, Café Quijano, Orishas, Miguel Bosé, Thalía, Carlos Baute...



Con li- món y sal
Yo te quie- ro



Si- len- cio- -
E- ter- no-y mu- do





SINGSTAR LATINO

Canciones con ¡mucha maaarcha!



GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **318 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99 € (JUEGO) 59,99 € (CON MICROS)**
singstargame.com
12+

la alternativa



SS POP HITS 40 PPALES. 30 canciones, pero esta vez del pop español e internacional que han sido número 1.

YA NADIE lo duda, *SingStar* es el juego social por excelencia. Haces una fiesta en casa, una reunión con la familia, una escapadita a una casa rural con colegas... Y la **Play 2**, y alguna edición de *SingStar* nunca faltan... Sin embargo, lo que sí es una gran duda es escoger, de entre el gran catálogo del *karaoke* de **Sony**, una versión en concreto para berrear y pasarlo a lo grande. Y es que **London Studio**, desde que desarrollara el primer *SingStar* hace apenas cuatro años (concretamente en 2004), ha creado más de 10 juegos que abarcan distintos estilos de música. Los últimos: baladas de *rock*, música internacional de los 90, *R&B*... Pero sinceramente, a mi entender como gran organizadora de eventos *SingStar*, los que siempre triunfan son las ediciones especiales que **Sony C.E.** ha sacado en exclusiva para España, como *La Edad de Oro del Pop Español* o, más recientemente, *Pop Hits 40 Principales*, el cual reúne un total de 30 canciones que han sido nº1 en la lista de éxitos de la música pop española e internacional durante este último año. Y es que, ¿quién no ha tarareado alguna vez temas tan sonados en la radio como *Volverá* de *El Canto del Loco*, *Amores dormidos* de Edurne, *Como lo tienes tú* de *Pereza*, o *Te entiendo* de *Pignoise*. Pues bien, en esta línea, se encuentra esta nueva entrega llamada ***SingStar Latino***.

Ritmos calientes

Con unas cifras asombrosas de más de 6 millones de unidades vendidas en Europa, más de 900 mil en nuestro país, ***SS Latino*** se coloca ya en el puesto de salida para acaparar todas las miradas de los amantes de los ritmos calientes. Y es que, esta entrega, reúne a los mejores artistas del momento junto a algunos ídolos de toda la vida, como Gloria Estefan o Juan Luis Guerra. Algunas canciones, por tanto, son auténticos clásicos de la música latina, pero otros no. Así, una reciente incorporación al mundo de la música en España, Conchita, aporta su granito de arena con *Nada que perder*. Pero el resto ya son artistas consolidados como Bisbal, que aparece con el *single Silencio*; *La Quinta Estación* con *Tu peor error*, Chenoa con *Rutinas*; Andy & Lucas con *Quiéreme*. Y en el panorama internacional se encuentran Juanes con *Volver a verte*; Julieta Venegas con *Limón y sal*; Zucchero con *Baila morena*; Paulina Rubio con *Y yo sigo aquí*. Y, aunque algunos la odiarán, es innegable que *La Bomba* de *King Africa* ha formado gran parte de la banda sonora de muchos de tus saraos. Por ello, seguro que te vengarás cantándola a tu manera e imitando sus exagerados gestos de rey de lo absurdo. Quizá este *SS* no sea una edición de culto como otros internacionales tipo 80's ó 90's, pero posee las canciones que, en más de una ocasión, han marcado tus movimientos de cadera.

Por lo demás, ***SingStar Latino*** es como las demás ediciones en cuanto a que incluye *videoclips* originales, permite conectar una cámara *EyeToy* y posee la misma oferta de modos de juego: Canta un Solo, a Dúo, Fiesta (para hasta 8 jugadores)...



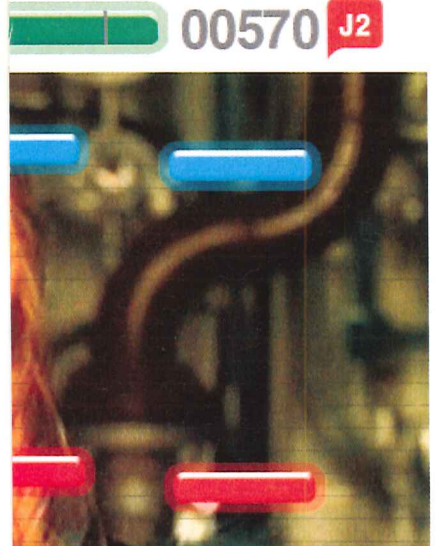


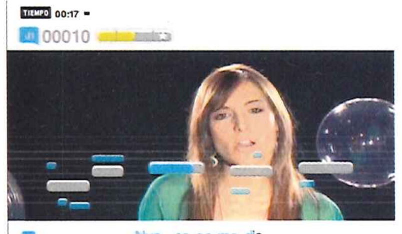
Las treinta canciones que se incluyen pertenecen a los mejores artistas del momento de la música latina.

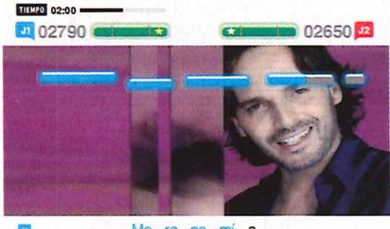


Pocas, por no decir cero, novedades en cuanto modos de juego. Es lo de siempre.









Mo- re- na- mí- a
Si-es- to no-es fe- li- ci- dad



Si consigues una buena puntuación cantando «My love is yourlove», un consejo: preséntate yaa los casting de OperaciónTriunfo.





Un total de 30 canciones de los mejores artistas del momento de la música latina

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Posee videoclips originales, a algunos se les nota el paso del tiempo...	Música latina 100% no es... es más bien pop en español.	La de siempre, pero con el aliciente de que la mayoría de las canciones te las sabrás.	Como es habitual en esta saga, tendrás juego hasta que te hartes de oírlo.	Si sueles escuchar la radio (tipo los 40), esta edición te apasionará.
8,6	8,9	8,9	8,7	8,9

SINGSTAR R&B

PS2

El más exigente SingStar internacional



GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **318 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99 € (JUEGO)**
59,99 € (CON MICROS)
singstargame.com
12+

«AND NOW I'm moving on / I'll be stronger...» Si consigues entonar tan sólo estas dos frases del estribillo *I'm Outta Love* de Anastacia, enhorabuena, eres un artista. Este *SingStar* está hecho a tu medida, para que puedas lucir tus cuerdas vocales. Pero si no consigues ni siquiera tararearlo dignamente, mejor piensa en otro *SingStar*, porque ***R&B*** es exigente a más no poder. Y es que, las 30 canciones que se incluyen pertenecen a grandes voces de la música de hoy y de ayer: Diana Ross & The Supremes, Rihanna, Whitney Houston, Jamelia... Vamos, está hecho para potentes voces, lo que coloquialmente se llama: «voces de negras». Tras probarlo e intentarlo unas cuantas veces (en nivel fácil, por supuesto), ni siquiera he conseguido una puntuación de «Aficionado». Pero vamos, esto no es culpa del juego, si no de mi incapacidad de cantar. A la exigencia de las voces, hay que añadir la exigencia del idioma, pues si no te sabes la letra, leerlo en pantalla hará que pierdas entonación, y aquí la entonación es fundamental. En cuanto a modos de juego, pues es más de lo mismo.



evaluación

Posiblemente este SingStar R&B es una de las ediciones más exigentes, más que nada por las grandes voces que se incluyen. Conseguir la secuencia de graves y agudos de Whitney Houston no es nada sencillo...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,6	8,4	8,0	8,5	8,2	8,0

TEST

PS3

NBA 2K8

2K sigue apostando por la jugabilidad





GÉNERO
DEPORTIVO
COMPAÑÍA
2K SPORTS
DESARROLLADOR
VISUAL CONCEPTS
DISTRIBUIDOR
TAKE2
JUGADORES
x6
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/ INGLÉS
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
59,95 €
WWW.2ksports.com



AL IGUAL QUE ocurre con los simuladores de fútbol, en el baloncesto hay disparidad de opiniones entre los partidarios de *NBA Live* y los que prefieren la saga *2K*. La llegada de **PS3** a nuestro mercado sólo fue acompañada por *NBA 2K*; una entrega que utilizó la base de la versión creada para Xbox 360, sin llegar a profundizar demasiado en las posibilidades de la consola. Ahora, con unos plazos un poco más amplios, llega la segunda parte de ambos juegos estableciendo una rivalidad que viene de lejos. Ante este reto, ***NBA 2K8*** sigue fiel a su espíritu, en una apuesta decidida por la jugabilidad. Las mejoras introducidas afectan fundamentalmente a la inteligencia artificial, sobre todo en ataque. Así, los rivales aprovechan cualquier error defensivo para atacar tu canasta; si haces un dos contra uno demasiado largo, o te quedas enganchado en un bloqueo, el rival busca siempre al jugador en mejor situación y la canasta es casi inevitable. También se han introducido algunos cambios en la configuración del mando, aunque lo más interesante en este aspecto es el indicador de efectividad. Se trata de una serie de barras que te dan una referencia de si el jugador controlado tiene más o menos efectividad lanzando desde la zona del campo en la que se encuentra. Los porcentajes están basados en los de la temporada anterior, logrando un resultado parecido a las zonas coloreadas de su rival *NBA Live 08*.

Un acercamiento a la realidad

En el apartado gráfico, hay que destacar el mayor cuidado de los elementos que rodean a las canchas, tanto en lo que se refiere al público como en una mayor interacción de los banquillos. El sistema de animaciones ha sido renovado y, a pesar de algunos errores, se han logrado movimientos más realistas. En cuanto a la reproducción física de los jugadores, el resultado es bastante bueno.

Pero donde ***NBA 2K8*** no puede competir con *NBA Live 08* es en la oferta de equipos, ya que **EA** ha incluido ocho selecciones FIBA; mientras que el de **2K** sigue centrado, de forma exclusiva, en la NBA. Sin embargo, recoge a jugadores históricos y una mayor actualización de plantillas. Esta circunstancia permite incluir a Juan Carlos Navarro en las filas de Memphis, sin tener que recurrir a parches como sucedió el año pasado con Sergio Rodríguez y Garbajosa. El acento español también se pone de manifiesto en ***NBA 2K8*** con la campaña publicitaria en la que José Manuel Calderón y Jorge Garbajosa sirven de imagen a la edición española.

Dentro de las opciones, el modo Historia, denominado como 24/7, ha sido sustituido por una serie de minijuegos que se hallan en la modalidad *NBA Blacktop*, como un concurso de mates. Por otro lado, decir que en la presentación no se ha mejorado la navegación, ya que los menús siguen siendo incómodos; aunque para amenizar los tiempos de carga se han introducido preguntas tipo *Trivial*.

La nueva entrega de 2K destaca sobre todo por la inteligencia artificial, especialmente en el ataque

la alternativa



NBA LIVE 08. Se aproxima bastante al concepto de juego de NBA 2K, y además tiene selecciones FIBA.





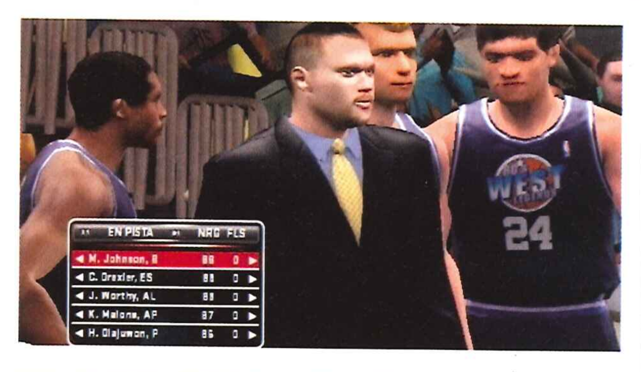


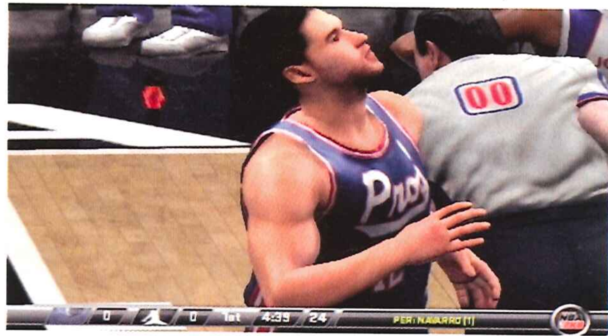


Gráficos. La reproducción física de las estrellas es magnífica. Como muestra, echa un vistazo a Duncan.

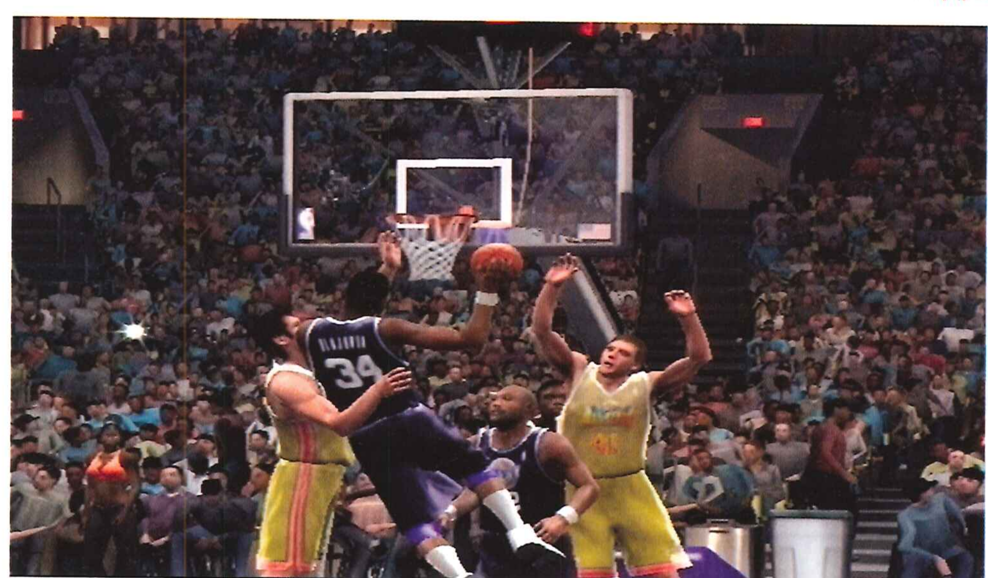


Modos de Juego. El nuevo NBA Blacktop incluye minijuegos, entre los que destaca un concurso de mates en el que pueden utilizarse objetos como coches o altavoces.



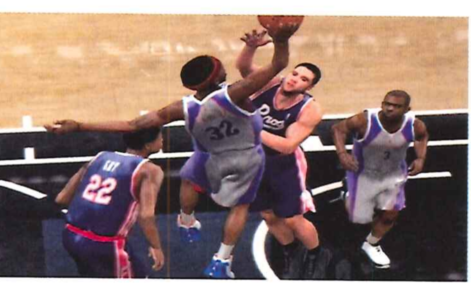


JUGADORES. El programa está bastante actualizado, lo que se pone de manifiesto con la presencia de Navarro en Memphis. A diferencia de NBA Live, 2K incorpora a las estrellas del pasado, divididas en varios equipos por décadas.





Dinastía. Esta modalidad profundiza en la química del equipo y en 4 tipos de personalidad de los jugadores (desde estable a impredecible). Su papel en el equipo (titular, sexto hombre...) o los minutos de juego son fundamentales.









SIXAXIS. Como en la anterior edición de NBA 2k, el sensor de movimiento del Sixaxis sólo se utiliza en los tiros libres.

↑ La nueva IA hace que en ataque sea necesario mantener la concentración en todo momento. La simulación sigue siendo el punto fuerte de la nueva versión.

↓ La mejora técnica de NBA Live, así como su inclusión de selecciones FIBA hacen que la competencia en el mundo de la canasta sea mayor que nunca.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Se ha renovado la animación y se han mejorado los detalles que determinan el entorno.	Los comentarios, realizados por Kevin Harlan, Kenny Smith y Craig Sagar, siguen sin traducirse.	La IA ha sido mejorada, lo que requiere mayor concentración. El control mantiene la misma línea.	Aunque los nuevos modos de juego son entretenidos, el peso sigue estando en el modo Dinastía.	Destaca la posibilidad de jugar hasta 10 usuarios, así como participar en los concursos.	Se mejora el aprovechamiento, aunque aún queda mucho margen. El Sixaxis mantiene su utilidad.	Mejora la jugabilidad sobre la cancha. La ausencia de la FIBA marca diferencias con su rival.
8,9	8,4	8,8	9,0	8,9	8,4	8,9

Guitar Hero III no se olvida de los detalles que han hecho grande a la serie entre los aficionados al rock. Como este plano del mástil, ni más ni menos.



GUITAR HERO III



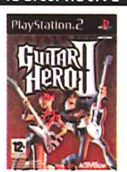


Tocarás hasta que tus dedos ardan



GÉNERO **MUSICAL**
COMPAÑÍA **RED OCTANE**
DESARROLLADOR **NEVERSOFT**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/ INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **89,95 € (CON GUITARRA)**
www.guitarhero.com
12+

la alternativa



GUITAR HERO II. Aún no ha aparecido otro juego que transmita la épica de la guitarra de rock como éste.

PODEMOS AFIRMAR SIN miedo que *Guitar Hero* vuelve a ser grande (si es que alguna vez dejó de serlo). Después de una entrega que a muchos nos dejó muy fríos, *Guitar Hero Rocks the 80s*, y el ansia lógica y las expectativas que genera *Rock Band*, esta auténtica tercera entrega de la serie de **RedOctane** nos ha encantado. Y ha propiciado en la redacción grandes risas y sonoras maldiciones tanto en partidas solitarias como en batallas multijugador. Ya adelantábamos las claves en el número anterior y, ante el producto final, éstas se confirman y aparece alguna más. Veámoslas: en primer lugar, el tan cacareado (y no sin motivos) aspecto de las Batallas, tanto las que se presentan al jugador durante el modo Carrera y que le enfrentan a Tom Morello, Slash, y a un endemoniadamente salvaje guitarrista, como las que están disponibles para dos jugadores en el modo multijugador. Son la gran aportación de este ***Legends Of Rock*** a la mecánica de *Guitar Hero*. Una aportación acertadísima, muy bien diseñada en su sencillez (obtener trucos al completar *combos* para dificultar todo lo posible la actuación del contrincante, enviándole las trabas con un movimiento del mástil), y que dispara la diversión que se extrae de esta exquisita y exigente mímica del héroe de las seis cuerdas mientras tu compañero te hace la puñeta, con intención y alevosía.

Esta Gibson no es una ruina

El controlador también ha sufrido cambios. Las nuevas imitaciones de Gibson Les Paul, además de desmontarse por el mástil para facilitar el transporte, han crecido ligeramente en tamaño (más info en el cuadro). En cuanto a la dificultad, sí hemos percibido un sutil pero notable aumento. Los modos Fácil y Medio siguen siendo muy asequibles, aunque en éste último se espera ya un poco de experiencia en la mecánica *Guitar Hero*. El modo Difícil puede llegar a ser una pesadilla para los jugadores menos *hardcore* desde niveles tempranos; y el Experto es, bueno, sólo para expertos. Es algo que seguramente pueda criticarse a *Guitar Hero* desde la perspectiva del jugador más ocasional, pero no deja de tener cierto sentido que, tras cuatro títulos, se exija a los usuarios algo de maña. Y la curva de dificultad no lleva en ningún caso a la frustración.

El *set-list*, por otro lado, es impecable prácticamente en su totalidad, además, a base de *masters* originales. Y como guinda a todo esto, el modo Carrera puede jugarse en cooperativo.

Canciones a base de grabaciones originales y nuevos modos competitivos avalan a Guitar Hero 3



ROCK ME BABY. Lo mejor en estas Les Paul es el tamaño, ya que son un poco más robustas y más largas que los anteriores controladores, algo que se nota al tacto y se agradece al reafirmar la sensación de tener colgada una guitarra real.



Multijugador. Guitar Hero 3 también viene decidido a impulsar la experiencia multijugador. Desde el modo Batalla, competitivo y puñetero y también disponible en el multijugador On-line, a la Carrera Cooperativa. Eso sí, sólo jugando en local.



No hemos llegado a experimentar los fallos enormes del controlador del que algunos se quejan. Pero pon el tuyo a prueba.















MAL DE OJO.

Aquí, algunos de los trucos del modo Batalla: romper la cuerda del contrario, su palanca de vibrato, doblar sus notas, aumentar su dificultad, nublar su visión...

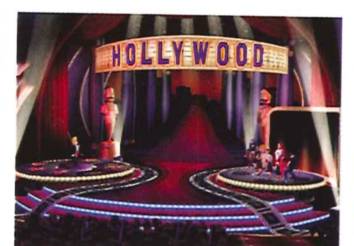
El modo Batalla, con sus trucos y tropelías multijugador, así como un set-list impresionante, con nombres como Metallica o los mismísimos Tenacious D.

El controlador parece fallar inexplicablemente en algunas pulsaciones. La herramienta de calibración lo soluciona en parte. El resto... será nuestro tempo humano.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Impresionante el lavado de cara con la nueva generación. Así como las nuevas animaciones.	Sólo el hecho de contar con masters originales de buena parte del set-list ya es un puntazo.	El modo Batalla es un acierto descomunal, tanto en multijugador como durante la Carrera.	Buen repertorio inicial, un enorme puñado de canciones extra en la tienda y más descargables.	La Carrera cooperativa a través de Internet ha quedado fuera, pero sí hay duelos On-line.	La Les Paul funciona como la seda la mayor parte del tiempo, con algún fallito ocasional.	Sigue siendo el rey de los juegos musicales, hasta que alguien demuestre lo contrario.
8,9	9,0	9,0	8,8	8,5	8,2	9,0


POR **ANNA**

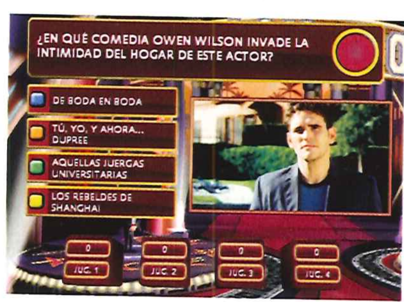








No todas las preguntas son tan sencillas como ésta que puedes leer en la pantalla...



Fotos, audio y secuencias. Muchas de las preguntas que te formularán se basarán en una fotografía, en un fotograma como éste, e incluso en diálogos de una peli.



Al azar. Preguntas sobre el mundo Disney, Blockbusters, sobre Harrison Ford, la década de los 60, 80... Al azar te tocará responder sobre un tema en concreto.

PS2

BUZZ! HOLLYWOOD

La meca del cine a cuestión





GÉNERO **PARTY GAME**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **RELENTLESS SOFT.**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **150 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99 € (JUEGO) 59,99 € (CON PULSADORES)**
buzzthegame.com
12+

PARTICULARMENTE, prefiero los *Buzz* genéricos que los especializados, como *Deportes*, *Musical* o este *Hollywood*. Aunque tengo que reconocer que si eres un sabelotodo del mundo del celuloide, esta nueva entrega te va a apasionar, a la vez que te pone a examen y averiguas que no todo lo sabes. Hay preguntas sencillas como «¿Qué actor de la saga La Guerra de las Galaxias presta su voz al protagonista de la peli de animación *Robots*?» Pero hay otras más chunguillas, como cuando aparece una foto en blanco y negro de una mujer con bucles y ondulaciones en su melena... y te preguntan: «¿Qué cachas de Hollywood fue su marido?» En total, ***Buzz! Hollywood*** posee más de 5.000 preguntas (un consejo, utiliza la *Memory Card* para evitar la repetición de éstas), algunas de ellas simplemente te formulan la cuestión; pero otras harán uso de fotogramas de películas, fotos de actores y actrices, e incluso diálogos de película (*clips* de audio, ¡todo un lujo!). Puedes jugar tú sólo para empollarte las múltiples curiosidades sobre el séptimo arte; pero lo divertido, sin duda, es jugar en compañía (hasta 8 jugadores). Los retos son similares a anteriores entregas, como el Acumulador de Tiempo, Al Rojo Vivo o El Dedo Más Veloz, pero se han ideado otros nuevos: Puntos a la Fuga o Realidad o Ficción.

la alternativa



BUZZ! EL GRAN RETO. Otras 5.000 preguntas pero genéricas: historia, arte, música, cine, deportes...



A los cinéfilos les encantará que Buzz desafíe su sapiencia, pero los que no están tan puestos en esto del séptimo arte se desesperarán (aunque aprenderán mucho, claro). Asimismo, tantas y tantas preguntas sobre un mismo tema termina cansando un poco.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,0	8,0	8,5	8,2	8,2

Mismo look que anteriores ediciones, pero todo ambientado en Hollywood.

Sencillo, como un concurso de televisión gracias a los pulsadores.

CONAN®

LAS ESPADAS SE OYEN MÀS QUE LAS PALABRAS



ACABA CON HORDAS DE ENEMIGOS Y JEFES COLOSALES

EMBÁRCATE EN UNA BRUTAL AVENTURA A LO LARGO DE HYBORIA

SIENTE LA FURIA MEDIANTE MÁS DE 100 MOVIMIENTOS DEVASTADORES

A LA VENTA EN OCTUBRE  CONANTHEVIDEOGAME.COM







THQ
www.thq-games.com

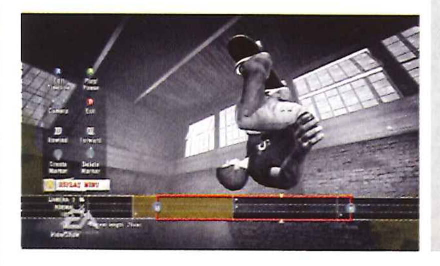
DEMO DISPONIBLE EN XBOX LIVE® MARKET PLACE™ Y PLAYSTATION® STORE

DESDE EL 07/10/07

Grindar en Skate implica la ejecución de un salto perfecto sobre un saliente cualquiera. No creas que es tan fácil como pulsar Triángulo...

Replay! El increíble motor físico de Skate te permitirá disfrutar de los trucos más realistas... y también de las caídas más espeluznantes. En ambos casos, podrás grabar tus proezas, editar tus propios vídeos y compartirlos después con los demás usuarios del juego de Electronic Arts y con los visitantes de la web www.skatelife.es







En Skate, tu personaje no ganará experiencia; sin embargo, podrás hacer todo tipo de trucos desde el principio... si sabes cómo, claro.





Uno de los objetivos principales del juego es llegar a participar en los X-Games. En pantalla, Danny Way.

recomendado PlayStation

SKATE



El deporte de la tabla tiene un nuevo rey

SI HACE UNOS AÑOS nos hubieran preguntado qué cambiaríamos nosotros para hacer más realista la saga *Tony Hawk*, difícilmente habríamos dado con la fórmula. El título de **Activision** parecía la mejor forma de plasmar el deporte de la tabla en un videojuego... hasta que llegó, sorprendentemente, **Electronic Arts**. Y sí, han dado con la fórmula: los desarrolladores de **EA Black Box** han creado el simulador de *Skate*... de ahí su nombre, claro.

En todos los simuladores deportivos, el tratamiento de la física es algo muy importante y con *Skate* se han tomado este detalle muy a pecho: el motor físico del juego es increíblemente realista y, además, es el que gobierna, por decirlo de alguna manera, todo el desarrollo de *Skate*, desde el apartado sonoro a la jugabilidad. Después de varias horas de juego, nos ha sido bastante difícil dar con situaciones, caídas o saltos que se alejen en exceso de la realidad, algo que se ve potenciado también por el nuevo sistema de control creado por **EA**.

Su nombre es Flickit

Su motor físico es lo más real que hemos visto en el género, ¿y el control? Pues los programadores han encontrado un sistema de control que hará las delicias tanto de los patinadores «de verdad» como de los jugones capaces de dar con una nueva combinación en cada uno de los saltos. Los cuatro botones principales no resultan especialmente útiles, sólo un par de ellos para impulsarte con uno u otro pie. El secreto del juego está en el *stick* derecho: púlsalo hacia abajo para hacer que tu *skater* se agache y, rápidamente, hacia arriba para hacer un *ollie*; si lo haces al revés, harás un *nollie*; pasa por un lateral durante la ejecución de uno de los dos para realizar un *kickflip*; L2 y R2 te servirán para practicar todo tipo de *grabs*... La gracia del sistema de control *flickit* es experimentar, probar, intentar superarte con cada salto... Exactamente igual que en el *skate* real.

El título de **EA BlackBox** ha sido diseñado por y para *skaters*, y eso se nota. Lo importante en el juego no es completar cuanto antes los 100 objetivos del modo Historia, ni luchar continuamente contra el crono, ni tan siquiera encontrar los puntos para patinar en San Vanelona (inmensa ciudad ficticia diseñada para el juego, mezcla de Vancouver, San Francisco y Barcelona). Lo importante en *Skate* es pasarlo bien, patinar por la ciudad y evolucionar (personalmente, ya que no hay nivel de experiencia que alcanzar) con cada truco. Y, por qué no, compartir con todos los usuarios de *Skate* y los visitantes de su *web* las caídas más bestias que hemos visto en un título deportivo.

Su potente motor físico gobierna todo el juego, desde el control a su sobresaliente apartado sonoro

PS3





GÉNERO **SIMULADOR DE SKATE**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **EA BLACK BOX**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/ INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.skatelife.es
12+

la alternativa



TH'S PROVING GROUND. Si Skate es demasiado real para ti, siempre puedes disfrutar del arcade de Neversoft.

evaluación



El título de EA es la forma más realista de recrear el Skate. Su física es sobresaliente y su original control lo hace imprescindible para los aficionados a la tabla.

Sólo podrás jugar contra otros tres contrincantes en el modo On-line. El motor físico es increíble, pero la calidad de algunas texturas deja algo que desear.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
En pantallas estáticas es más bien normalito; su motor físico lo convierte en una maravilla.	El increíble realismo y la calidad de sus efectos de sonido son suficientes para llegar al 9.	Su realista motor físico, su planteamiento libre y el control flickit son sus principales bazas.	Si algún día te cansas de patinar por San Vanelona, tienes a tu disposición el divertido On-line.	El desarrollo On-line te obligará a abrirte paso en un ránking a través de partidas clasificatorias.	Skate aprovecha el stick derecho como ningún otro título. Su motor físico es impresionante.	Los aficionados a esta disciplina no tienen excusa para no hacerse con esta entrega.
9,0	9,0	9,4	9,0	8,9	8,7	9,1

POR **BEN REILLY**

TEST



SONIC EN SONY. Una vez Sega abandonó el negocio de las consolas y se convirtió en una third party, Sonic tuvo libertad para aparecer en las plataformas de Sony. Entre otros, el erizo azul ha aparecido en PS2 con Sonic Heroes y en PS3 con el reciente Sonic The Hedgehog, mientras que su alter ego contó con Shadow The Hedgehog (PS2) para él solito.

Carreras increíbles. Además de trampas, resortes o túneles, Sonic Rivals 2 ofrece también retos como escapar de la estampida de este toro robótico.



Velocidad total. También se pueden pilotar vehículos improvisados, como estos cohetes, durante algunas pruebas.



Los circuitos de Sonic Rivals 2 son un derroche de ingenio y colorido en su diseño..

PSP

SONIC RIVALS 2

Sonic vuelve a sus raíces



GÉNERO **PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES



ON-LINE **SI**
TEXTO-DOBLAJE **CAST.-INGLES**
GRABAR PARTIDA **256 KB**
COMPATIBILIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95€**
www.sega.es
7+

SONIC y sus amigos Tails, Knuckles o Shadow regresan a **PSP** para hacer lo que mejor saben: correr y combatir a toda velocidad. Este juego se aleja del tono plataformero de anteriores aventuras del erizo azul. En su lugar, es un regreso a las verdaderas raíces de *Sonic*, en las que el único objetivo es llegar a la meta cuanto antes.

La originalidad de ***Sonic Rivals 2*** reside en que el camino está plagado de trampas, plataformas especiales y mecanismos que dotan de variedad a la carrera. No sólo eso, sino que en todo momento tendrás un rival pisándote los talones. Para pararle los pies podrás golpearle o realizar un ataque especial, específico de cada personaje. Y si la situación se pone peliaguda, accederás a un nivel especial en el que debes derrotar al enemigo en tres asaltos.

Las 150 cartas ocultas en el juego sirven para alargar la vida del UMD de manera notable, al igual que los *Chaos* ocultos, fondos desbloqueables y nuevas vestimentas. Además, es posible disfrutar de una modalidad multijugador con un único UMD, todo un detalle hacia el jugador.

Sonic Rivals 2 es un juego idóneo para **PSP**, ya que la velocidad de las carreras y el dinamismo del desarrollo ofrecen partidas ágiles y muy entretenidas. Una propuesta que mezcla con tino lo clásico y lo moderno.



la alternativa



SONIC RIVALS. La primera entrega es muy divertida, pero con un par de fallitos técnicos ya solucionados.

evaluación

Cuánto nos gustaría ver un juego de Sonic como éste en PS3... Sonic Rivals 2 es una excelente opción si buscas diversión directa, con un control intuitivo y un desarrollo muy rápido y vistoso. Este es el Sonic que echábamos de menos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,1	8,5	8,7	8,0	8,0	8,4

Gráficos: Escenarios coloridos y plagados de detalles. Los personajes no están mal.

Jugabilidad: Coger la PSP y aprender a jugar son la misma cosa. Disfrutarás al instante.

Multijugador: Divertido y económico: con un solo UMD pueden disfrutar dos amigos.

TEST

Lego Star Wars no sólo ha resultado un éxito en consola: es con diferencia la colección de juguetes de mayor éxito de la danesa Lego.

LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA

PS3





GÉNERO **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **LUCASARTS**
DESARROLLADOR **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
www.lucasarts.com

3+

LEGO STARS WARS THE COMPLETE SAGA

Universos desmontables en 1080p

DE MANERA sorprendente, *Lego Star Wars* ha acabado resultando la licencia más rentable (y laureada) de cuantas han surgido alrededor de las dos trilogías de George Lucas. Y ojo, decimos sorprendente porque nacieron con pretensiones mucho más modestas que otras adaptaciones de *Star Wars*; pero su arrolladora jugabilidad acabó conquistando a millones de jugadores, *fans* o no, de *La Guerra de las Galaxias*. Mientras **LucasArts** sueña con repetir el fenómeno con un *Lego Indiana Jones*, que promete arrasar el próximo verano, **Traveller's Tales** (auténticos artífices del fenómeno *Lego SW*) se ha encargado de compilar las dos entregas en un título para **PS3** que tiene los gráficos en alta resolución (1080p, nada menos), su principal atractivo. Puede que utilizar el potente *hardware* de **PS3** para recrear muñecos **Lego** roce la herejía, pero creedme si os digo que, pese a haber jugado hasta la extenuación con los anteriores *Lego SW* de **PS2**, se me ha caído la baba al ver cómo brilla el plástico del casco de los *Stormtroopers*. Agarré el *Sixaxis* y no pude soltarlo durante cinco horas, mientras desbloqueaba personajes (hay más de 120) y acumulaba ladrillos dorados con los que acceder a los niveles extra.

Aunque a primera vista, ***The Complete Saga*** parece un simple pastiche de los dos anteriores *Lego Star Wars*, **Traveller's Tales** se ha encargado de añadir unas cuantas novedades. Además de incorporar a las misiones de la primera trilogía todas las mejoras que ofrecía la segunda (posibilidad de crear tu propio muñeco **Lego**, construir con las manos vehículos para luego pilotarlos...), ***The Complete Saga*** añade un nivel extra en el arranque del *Episodio II* (la persecución de Zam Wessell) y nuevos personajes jugables como *Boss Nass, R5-D4* o *Watto*. Hay nuevas misiones de Cazarecompensas y es posible utilizar el sensor del *Sixaxis* para pilotar los vehículos (las carreras de vainas, con este nuevo control, rozan el delirio).



La gran pregunta que todos nos hacemos es si merece la pena adquirir ***The Complete Saga*** si ya tenemos en la estantería los dos primeros *Lego Star Wars*. Bueno, eso depende de tu grado de devoción hacia el universo *SW*, aunque pocos juegos de **PS3** garantizan tantas semanas de diversión como éste. A las 36 misiones del modo Historia (que, como todos los *fans* de *Lego SW* saben, requieren ser revisitadas una y otra vez con diferentes personajes para acceder a nuevas zonas), hay que añadir todos los incontables extras que atesora: desde pasear por una «Ciudad Lego» a revivir el asalto a la nave consular de Leia desde la perspectiva del Imperio. Febrero llegará y seguirás desbloqueando cosas nuevas.

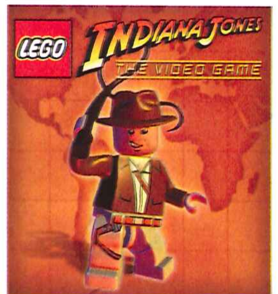
Pocos juegos para PS3 garantizan tantas semanas de diversión como Lego Star Wars: The Complete Saga





RATCHET & CLANK: AHD
Hoy por hoy, el mejor arcade de plataformas para PlayStation 3.





¿Indiana Jones galáctico?

Como guiño al juego que preparan para verano de 2008, Traveller's Tales ha incorporado a Indiana Jones como personaje desbloqueable. Para conseguirlo, tienes que tragarte el tráiler de su juego y luego aflojar la mosca en la barra de la cantina. Sus armas: la pistola y el clásico látigo.



Al igual que en las fases de plataformas, los niveles con naves encierran rutas alternativas, a las que sólo se accede con determinados vehículos, como el Tie Fighter.





BIENVENIDOS A CIUDAD LEGO. Uno de los extras más entrañables que conseguirás acumulando ladrillos dorados. Tu meta: lograr un millón en fichas Lego, haciendo el bestia o usando La Fuerza.







« Sixaxis. Podrás aprovechar el sensor del Sixaxis para controlar todos los vehículos del juego. Lo más divertido, pilotar las vainas.



evaluación

Pocos títulos para PS3 encierran tantas horas de juego para dos jugadores: llegará el mes de febrero y seguirás jugando sin descanso, desbloqueando secretos.

Si ya posees las dos entregas de Lego Star Wars para PlayStation 2 puede que no encuentres suficientes alicientes para adquirir esta recopilación de PS3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	HARDWARE	TOTAL
A primera vista, son de una simpleza alarmante; aunque deslumbran a 1080p de resolución.	El mítico David Whittaker se encarga de adaptar la ultraconocida BSO de John Williams.	Imbatible. Es lo que hizo de Lego Star Wars un fenómeno universal, que continúa en PS3.	Revisitarás una y otra vez cada uno de los 36 niveles con tu creciente número de personajes (+120).	La beta no nos ha permitido acceder a él, pero LucasArts asegura que tiene juego On-line para 2p.	Quizá no aproveche demasiado el procesador Cell, pero sí explota a fondo el Sixaxis.	Uno de los Blu-ray más divertidos y largos que encontrarás para PS3 esta Navidad.
8,0	7,8	9,3	9,0	8,2	7,9	8,6

TEST

Libra las batallas más multitudinarias de PS3 dirigiendo a un escuadrón de guerreros.



BLADESTORM
LA GUERRA DE LOS CIEN AÑOS

Todo un siglo de batallas en tu PS3



GÉNERO **ESTRATEGIA**
COMPAÑÍA **KOEI**
PROGRAMADOR **KOEI**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,99€**
www.koei.com
12+

KOEI se ha caracterizado por una tradición de juegos de acción y estrategia ambientados en la China Medieval o el Japón Feudal. Ahora da un giro total a su planteamiento y nos sumerge en la más cruenta guerra de Europa en la Edad Media: la Guerra de los Cien Años entre ingleses y franceses. En medio de este conflicto, tu papel es crear un personaje para dar forma al general mercenario que lleve a tu bando a la victoria.

A primera vista, ***BladeStorm*** se antoja como un complejo juego de estrategia, pero tardarás poco en comprobar que la propuesta de **Koei** se distingue de otros juegos del género. La organización tiene peso, pero también la valentía en el campo de batalla. Tu personaje puede dirigir distintos tipos de unidades militares de forma simultánea, como pueden ser infantería, caballería o arqueros.

Tú marchas al frente seguido de cerca por tus hombres. Puedes darles una orden directa de ataque para que actúen si ven al enemigo, pero lo mejor es comandar sus movimientos. De acuerdo con el cuerpo militar que estés dirigiendo, dispones de un ataque básico y tres técnicas especiales. Lo mejor es que los soldados reproducen tus movimientos: si ejecutas un mandoble o golpeas con el escudo, todos los miembros de la unidad imitarán ese golpe. Ahora, imagina el efecto que puede tener sobre un equipo enemigo o un comandante rezagado... Interesante, ¿verdad?

Además, cada victoria se traduce en beneficios en el campo de batalla. Si vences a múltiples enemigos y conquistas las bases rivales, tus hombres alcanzan el «Bladestorm», un estado de euforia bajo el cual arrasan con todo oponente a la vista. Asimismo, el prestigio ganado tras cada contienda da lugar a ingresos, nuevo equipamiento y la posibilidad de reclutar unidades adicionales que doten de mayor poder a tu ejército.

Sin duda, el punto fuerte de ***BladeStorm*** es que ha sabido captar la crudeza de la guerra pese a licencias, como incluir magos en las batallas; pero tratándose de **Koei** era de esperar. Aunque es imprescindible el uso de la estrategia para conseguir ganar, el juego transmite la inmediatez de los combates. Con todo, el planteamiento sería mucho más atractivo si **Koei** hubiese aprovechado el potencial de **PS3** para algo más que presentar varios cientos de personajes en pantalla. ¿Quizá en ***BladeStorm 2***?

la alternativa



HEAVENLY SWORD. Una aventura espectacular con el único punto negro de su escasa duración. También tiene combates multitudinarios.









La taberna. El mesonero es tu maestro en el juego. Él es quien te da las indicaciones de combate, te informa sobre rumores de misiones o aporta consejos para la victoria.



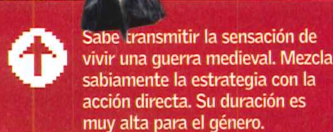
Las secuencias cinemáticas narran de forma espectacular los momentos clave de esta guerra.







Expertos en historia. Koei ya prepara una nueva entrega de su emblemática saga Dynasty Warriors para PS3, que narra con fidelidad el periodo medieval de los señores feudales chinos.



evaluación

Sabe transmitir la sensación de vivir una guerra medieval. Mezcla sabiamente la estrategia con la acción directa. Su duración es muy alta para el género.

El aspecto técnico está muy por debajo de lo que demanda la actualidad consolera. El catálogo de golpes es limitado. La dificultad se dispara al avanzar.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El punto menos destacable del juego, sólo solventado por la cantidad de personajes en pantalla.	La música ambienta lo necesario, pero lo mejor son las voces y gritos de tus soldados.	El control de los soldados es muy intuitivo, por lo que te harás con el juego a la primera.	Una sola misión puede llevarte horas. No dura cien años, pero es de lo más largo en PS3.	Por ahora BladeStorm no ofrece posibilidades On-line, pero mantente atento al futuro en PS3.	No se aprovechan las funciones del Sixaxis, pues actúa como un mando normal.	Hará las delicias de los amantes de la estrategia con ligeros toques de acción. Muy divertido.
7,1	8,0	8,3	8,9	-	6,0	8,0


Subido en las bestias titánicas podrás ejecutar este vistoso ataque, del suelo saldrán estos pinchos...


Duelo de titanes... cuando el enemigo esté débil, podrás subirte encima de él.


Las bestias. Hay quince tipos y cada una posee habilidades y ataques diferentes.







PS2

CRASH: LUCHA DE TITANES





GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SIERRA ENT.**
PROGRAMADOR **RADICAL ENT.**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI GAMES**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **95 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €/39,95€**
crashbandicoot.com
7+

ENFUNDADO en un estuche de pelo corto y de color naranja (así debe ser el pelaje de la mascota de **Vivendi**...), encontrarás en las tiendas la edición especial. Sólo por esta presentación, ya se avecinan cambios... Abre tu mente y no pienses en el pasado. *Crash* ha dejado de ser un desafiante plataformas que ponía a prueba la habilidad de todos los usuarios, pequeños y mayores, para convertirse en una aventura sólo apta para los que se inician en esto de los videojuegos. Muy fácil de controlar, pruebas sencillitas y acción tipo machacabotones para que el peque de la casa pueda avanzar por los diferentes niveles sin que necesite la ayuda de su hermano mayor. Lo que sí conserva de sus anteriores versiones es la rivalidad entre Crash y Neo Cortex, pues ésta vez al doctor se le ha ocurrido la brillante idea de convertir a las criaturas que pueblan la isla en feroces bestias. Bestias que podrás controlar y manejar subido sobre ellas para combatir contra otros monstruos. Algo que harás la mayor parte del tiempo, y que terminará cansándote; pero, menos mal que también se han incluido ligeras fases de plataformas... Gráficamente no es ninguna maravilla a estas alturas, pero al menos conserva el *look* original.

la alternativa



SPYRO: UN NUEVO COMIENZO. La otra mascota de Vivendi también tiene acción y bestias que abatir.

evaluación

No es lo que esperábamos del nuevo Crash... Es infantil (vamos, para niños) y posee una jugabilidad bastante vista en otros títulos. Crash, tiene que ser siempre un Crash en su esencia. Aún así, no se puede negar que sea un buen título para que los niños se inicien en el mundo de los videojuegos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,0	7,2	7,9	7,8	7,8

En ocasiones, la cámara se sitúa tan lejos que verás a Crash minúsculo.

Súper sencilla... La idea de montar las criaturas está bien, pero cansa.



Ahora por primera vez todos los episodios de Star Wars en un solo juego.

Disfruta desde el I al VI

LEGO STAR WARS
THE
COMPLETE SAGA

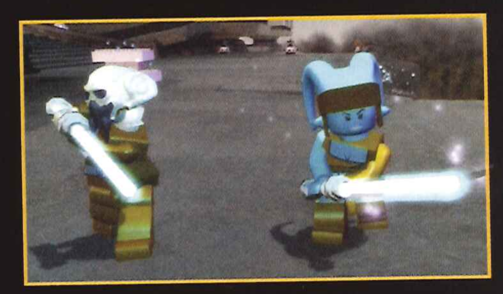
YA A LA VENTA



NUEVAS CARACTERISTICAS DE JUEGO
Incluye poderes de la Fuerza potenciados y nuevos modos de Desafío



NUEVOS Y MEJORADOS NIVELES
Que completan aún más la saga Star Wars



NUEVOS PERSONAJES
Combina hasta 120 personajes de los 6 episodios



Wii NINTENDO DS



PLAYSTATION 3







No todas las características disponibles en todas las plataformas. Entra en www.lucasArts.com para más detalles.

TEST



LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS



Una isla desierta ¡con mucha vida!



GÉNERO **SIMULADOR DE SUPERVIVENCIA**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
PROGRAMADOR **EA REDWOOD SHORES**
DISTRIBUIDOR **EA**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **1.137 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.es.ea.com
12+

CÓMO VIVIR experiencias nuevas y no morir en el intento. Sin casa, sin amigos, sin nada de nada. Sólo ante las adversidades de una isla aparentemente desierta. Esta vez, más que un Simulador de Vida, *Los Sims* es un Simulador de Supervivencia. Ni los *Boy Scout*, ni los que llegaron a sobrevivir en *Viven* y ni si quiera Tom Hanks en *Náufrago* han vivido tantas y tantas experiencias al límite como tú lo vas a experimentar en esta nueva entrega de *Los Sims*.

Tras naufragar, despertarás en una paradisíaca playa y un Tutorial te enseñará cómo has de mantener a tu *Sim* con vida. Es decir, tendrás que aprender a hacer fuego, deberás recolectar alimentos y encontrar materiales útiles para fabricar una caña de pescar o hacer un refugio, entre muchas otras cosas... En un principio sólo tendrás acceso a tres áreas: la Selva, la Laguna del Naufragio y la Playa del Embarcadero. Escudriña cada zona y no descuides el estado de tu personaje: haz que duerma de vez en cuando, que haga pipí a menudo (cuidado, hay ciertas frutas muy diuréticas) y que se invente un amigo imaginario para que se entretenga. Asimismo, si ves que tu *Sim* se siente solo y no tiene con quien hablar, ponle un plátano junto al oído y éste hará como si fuera un teléfono. Sin duda, le verás en situaciones muy ridículas que te harán partir de risa.

El control sobre tu *Sim* es directo y el número de acciones que podrá realizar son las habituales, aunque se han incorporado otras nuevas como nadar en el mar, pescar y cazar. Actividades que dan un aire fresco a la saga, sin duda. Además, los cambios climáticos también tendrán cabida en esta aventura. De un sol radiante pasarás a una tormenta tropical; por ello es importante que vayas equipado de, por ejemplo, hojas para protegerte de la lluvia. Según superes pruebas y descubras nuevos caminos, te encontrarás con otros supervivientes (algunos de ellos también podrás controlarlos) y, por tanto, el juego se pondrá más emocionante. A partir de entonces, formarás parte de una gran comunidad y te encargarás de unas tareas en particular. Éstas dependerán en gran medida de la profesión, habilidades, horóscopo... que le asignaste al comienzo del juego. Médico, músico, recolector de frutas, pescador... Profesiones indispensables que harán que la comunidad sobreviva en una isla de escasos recursos.

La saga nunca ha impactado por su apartado gráfico, y esta vez tampoco lo hace: entornos poco ornamentados, personajes poligonales y, en ocasiones, hay *popping*. En cambio, es de destacar su completo editor de *Sims*.

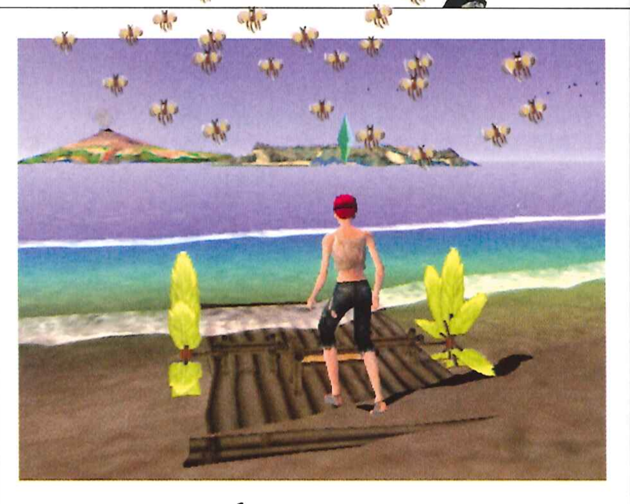
Prueba la dura experiencia de vivir sin casa, sin coche y sin teléfono móvil

la alternativa



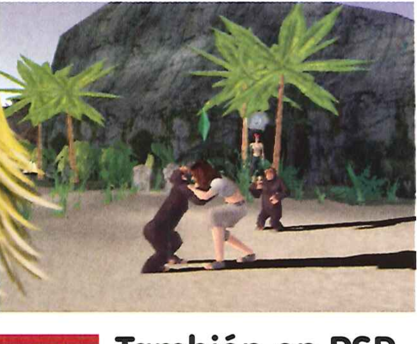
LOS SIMS 2 MASCOTAS. Un gato, un perro... Crea a tu animalito y juega con él, ¿sobrevivirá en tus manos?


Cumplidos ciertos objetivos, desbloquearás nuevas áreas donde te encontrarás con otros náufragos, algunos de ellos controlables.


LOCO YO, TURURÚ... Mantén la cabeza ocupada la mayor parte del tiempo porque si no te volverás loco. Es decir, haz que tu Sim construya un banco de trabajo, un refugio, pesque, cocine o incluso que fabrique un barco para navegar hasta otra isla con el fin de que allí encuentre nuevos lugares y entornos que explorar.









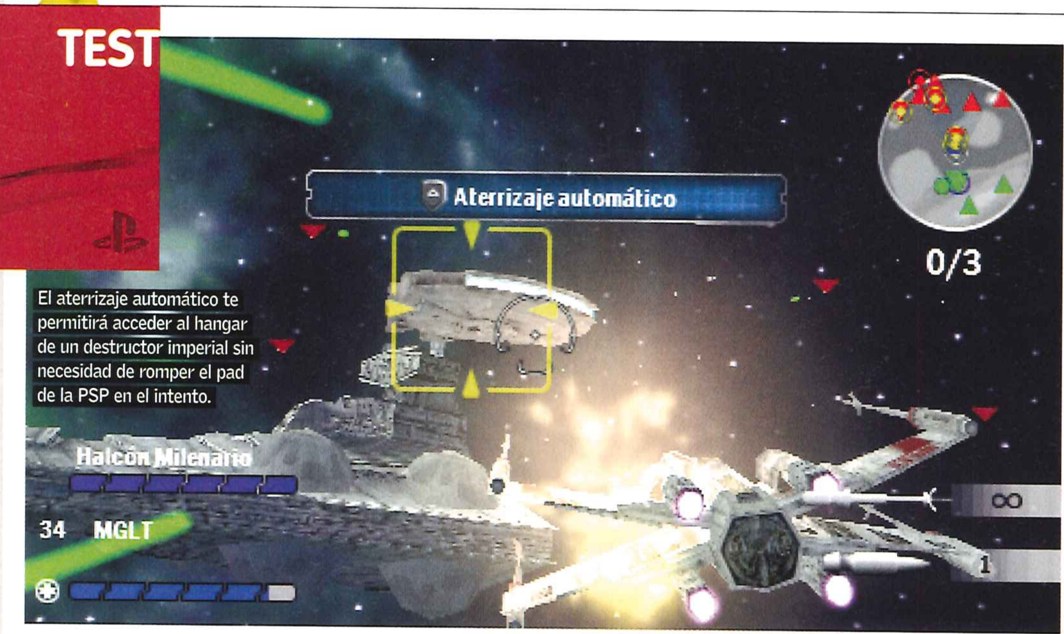
También en PSP. La misma aventura, el mismo editor de Sims, idénticos objetivos y localizaciones. Todo lo que ofrece la entrega de PS2 lo encontrarás en su versión portátil.

evaluación


Te verás en situaciones al límite: sin comida y sin un techo donde dormir. Es un simulador de supervivencia. Poder acelerar la acción de las actividades es un acierto.


Las pantallas de carga para acceder al inventario son un poco tortuosas. Los gráficos siguen siendo bastante sosos para los tiempos que corren.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
En la línea de la saga: personajes poligonales y sin detalles. En ocasiones se produce popping.	Simlish de idioma (como siempre, gracioso) y una BSO correcta, pero sin alardes isleños.	La de siempre, aunque las actividades a realizar se han ampliado: nadar, pescar, cazar...	Infinita, no existe final... Podrás crear nuevos Sims, relacionarlos, aumentar la comunidad...	Aunque ofrece experiencias nunca vistas en la saga, al final es lo de siempre: un simulador de vida.
8,0	8,2	8,5	8,7	8,2



El aterrizaje automático te permitirá acceder al hangar de un destructor imperial sin necesidad de romper el pad de la PSP en el intento.





ANDAR ES DE MISERABLES. Uno de los grandes atractivos de Star Wars Battlefront es poder pilotar, en cualquier momento, los vehículos más famosos de la saga galáctica, ya sea utilizando un Snowspeeder contra los temidos AT-AT, o toda la gama de naves rebeldes: X-Wing, A-Wing...




Durante los combates podrás llegar a controlar a iconos SW como Luke o Darth Vader.

PSP

STAR WARS BATTLEFRONT RENEGADE SQUADRON

Multijugador de dimensiones galácticas



GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
COMPAÑÍA **LUCASARTS**
PROGRAMADOR **REBELLION**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES **x16**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
www.lucasarts.com



LAS BATALLAS multijugador convirtieron al *Star Wars Battlefront II* de **PSP** en todo un superventas, por lo que no nos ha extrañado la decisión de **LucasArts** de potenciar aún más los combates entre jugadores en esta nueva secuela, exclusiva para la portátil de **Sony**. **Rebellion**, responsable de la programación, ha pulido otros aspectos como un control más sencillo de las naves y una mecánica más variada a lo largo de los 11 niveles que propone el juego. Si bien es cierto que el modo Campaña es demasiado corto, el auténtico corazón del título reside en los enfrentamientos *ad hoc* (8 jugadores) y en modo Infraestructura (hasta 16 usuarios). Con ellos, la diversión se dispara hasta el infinito, con la novedad añadida de poder editar al personaje a tu antojo, tal y como sucede en los *Lego Star Wars*. Si eres un gran fanático de la saga de Lucas, y además de naturaleza pendenciera, este UMD colmará tus expectativas. Los solitarios podrán quemar horas y horas con el modo Conquista.

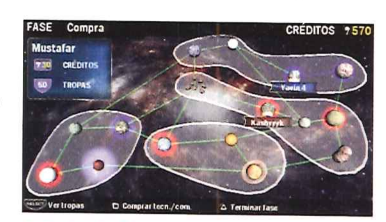


la alternativa

LEGO STAR WARS II. TRILOGÍA ORIGINAL. Hoy por hoy, el mejor juego de Star Wars para una consola portátil.



Héroe a tu medida. Siguiendo la tradición de los Lego Star Wars, en Battlefront: Renegade Squadron podrás diseñar tu propio personaje, desde su raza al color del uniforme, o incluso la insignia. Haz que tus rivales On-line no olviden tu aspecto.



Ansias de Conquista. El modo Campaña es corto, pero al menos cuentas con la recia carga estratégica del modo Conquista.

evaluación

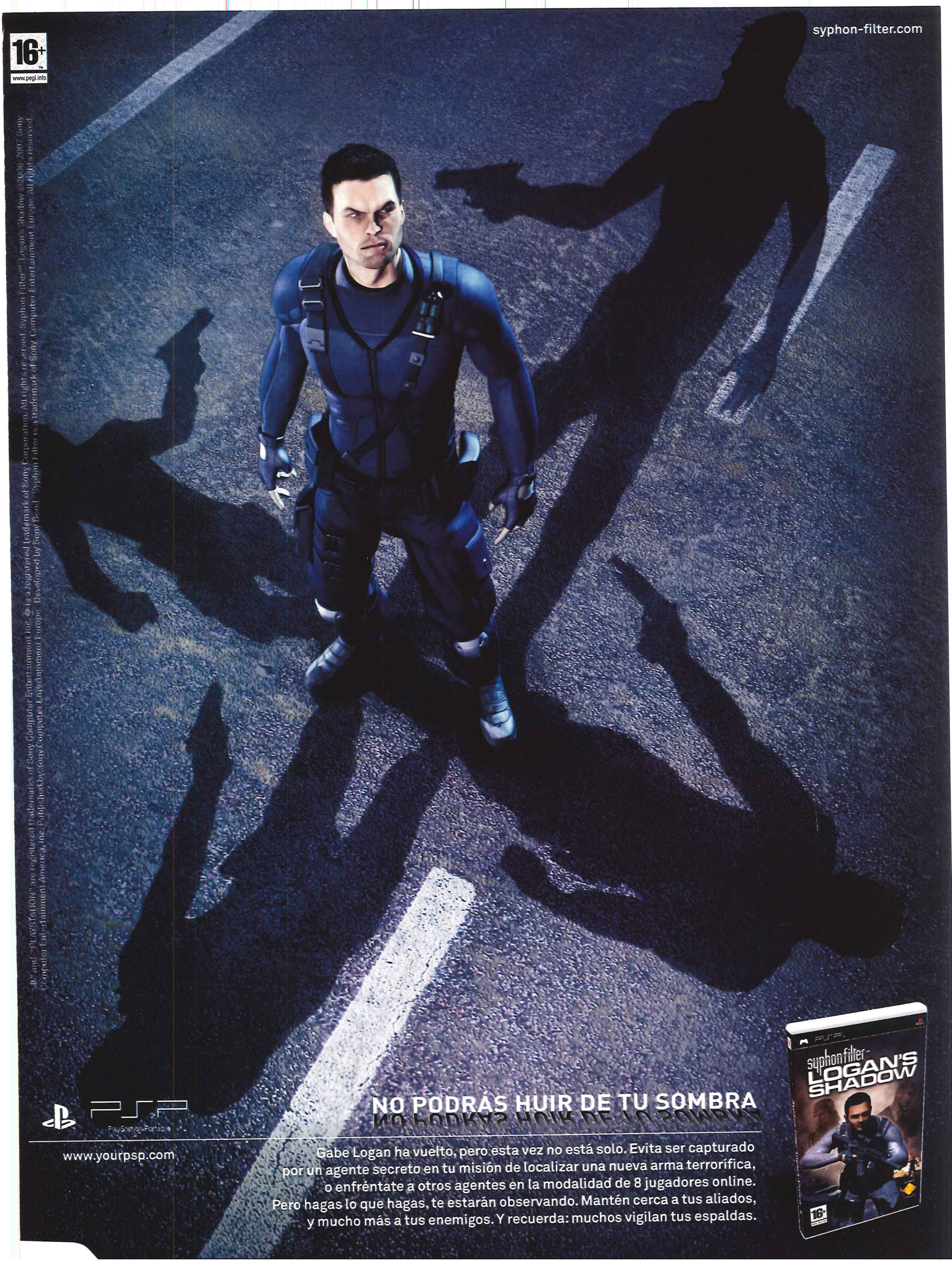
Quizá no gane un premio a la originalidad, pero se notan, y bastante, las mejoras respecto al anterior SW Battlefront de PSP: un control más accesible y espectaculares batallas multijugador, hasta para 16 jugadores vía infraestructura.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,5	8,6	8,2	7,9	8,7	8,3

Lo mejor, el modelado de las naves y vehículos, desde el AT-AT al X-Wing.

Uno de los grandes aciertos ha sido simplificar el control de las naves.

Conéctate vía ad hoc, o en Infraestructura, y la diversión será casi infinita.


16+
www.pegi.info
syphon-filter.com
NO PODRÁS HUIR DE TU SOMBRA
Gabe Logan ha vuelto, pero esta vez no está solo. Evita ser capturado por un agente secreto en tu misión de localizar una nueva arma terrorífica, o enfréntate a otros agentes en la modalidad de 8 jugadores online. Pero hagas lo que hagas, te estarán observando. Mantén cerca a tus aliados, y mucho más a tus enemigos. Y recuerda: muchos vigilan tus espaldas.
PSP
PlayStation Portable
www.yourpsp.com
Syphon Filter
LOGAN'S SHADOW



» **Información.** Los detenidos pueden aportar datos importantes para la operación.





» **Emboscadas.** Salvo contadas excepciones, todos los lugares a los que accedas serán perfectos para las emboscadas. No hay que relajarse nunca.



» **Formación.** La correcta disposición del resto de miembros de tu equipo resultará vital en los momentos de máxima acción. Estudia el entorno.



Los escenarios de SWAT: Target Liberty para PSP han sido cuidados hasta el más mínimo detalle.

PSP

SWAT: TARGET LIBERTY

Cuerpos especiales en tus manos



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SIERRA**
PROGRAMADOR **3G STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI GAMES**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **240 KB**
CONECTIVIDAD **PS2-PS3 NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
www.swatpsp.com/es/
18+

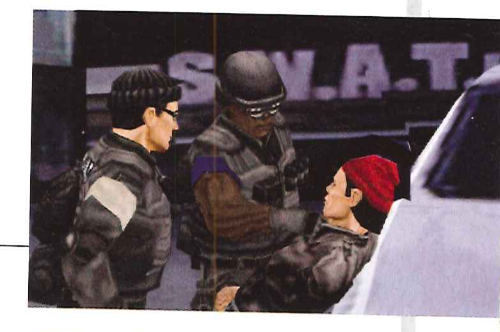
AUNQUE muchos ponían en duda la idoneidad de este género para **PSP**, parece que al final sí va a lograr hacerse con un sitio de honor en el catálogo de la portátil. Sin llegar a ser de lo mejor que podemos encontrar en **PSP**, juegos como este ***SWAT: Target Liberty*** dejan a las claras que le van como anillo al dedo a esta consola. Un planteamiento de juego inteligente, un puesta en escena vistosa y una perspectiva acertada, hacen que entre directamente por los ojos y que ya den ganas de jugar. La acción y la estrategia se mezclan en el desarrollo de sus doce misiones y sólo el ritmo pausado del control de los personajes restan algo de encanto al juego. Si lo hicieron para darnos tiempo para pensar, también deberían haber dotado al título de enemigos más exigentes o de una mayor variedad de objetivos. Tal y como está, ***SWAT:T.L.*** llega un momento en que acaba por ser más de lo mismo con más o menos enemigos. Aún con todo, resulta jugable; y sólo lamentamos que no se hayan molestado en traducir aunque sólo fueran los textos. Los que no controlen mucho el inglés encontrarán en los diálogos de la acción una dificultad bastante extra.



la alternativa



KILLZONE. Aunque sea ya algo antiguo, es un juegazo y nos recuerda un poco al estilo de juego de este SWAT.





ACCIÓN Y ESTRATEGIA. Aunque se trata de un juego de acción, la resolución de las situaciones que se presentan requieren casi siempre de la interacción de los otros miembros de tu comando. Deberás dar las órdenes precisas de acción y posicionamiento.

evaluación

No llega a la intensidad y exigencia de otros títulos del género, pero sí tiene algunos momentos muy buenos y una puesta en escena brillante. Sólo afea al trabajo la lentitud de la acción.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,9	7,5	8,0	8,0	8,6	8,2
Es el apartado más cuidado. Escenarios muy trabajados y detallados.		Cuando controles las órdenes y las acciones, lo pasarás en grande.		Su estilo de juego resulta ideal para ser jugado en esta modalidad.	



Muévete rápido o lo lamentarás, porque Sonic y sus rivales han vuelto a la PSP para disfrutar de unas carreras espectaculares.

8 rivales increíbles, 12 emocionantes nuevos circuitos y 6 apasionantes modos multijugador. Enfréntate a un amigo o despega y explora los vibrantes circuitos. A sus puestos, listos, ¡a correr!

- ¡Desafía a un rival con un solo disco!
- Nuevo modo de juego libre.
- 150 nuevas tarjetas para mejorar tu rival.

YA A LA VENTA





www.pegi.info

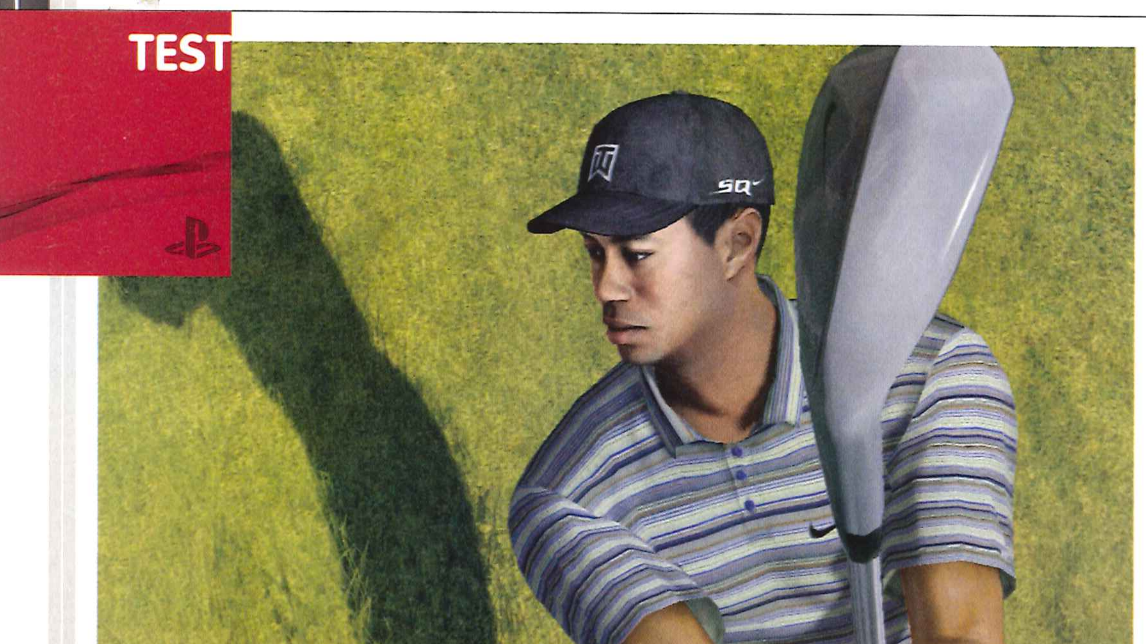


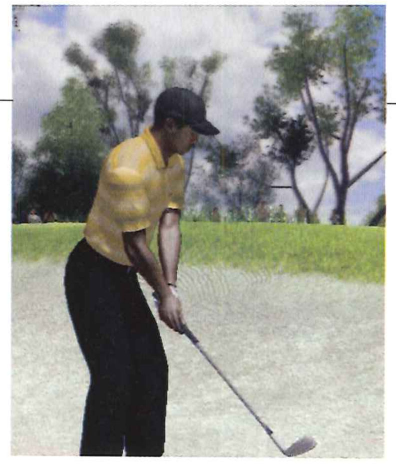
PSP ®

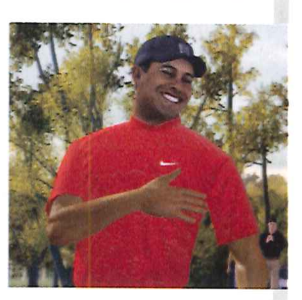




www.sega.es







» **Los Gestos.** Aunque Tiger no sea uno de los jugadores más expresivos del circuito, los desarrolladores han sabido recrear todos sus gestos.





« **Dificultades.** El diseño de cada hoyo oculta un montón de trampas naturales. Los árboles y los bunkers son los más evidentes... pero no los más peligrosos.

« **Las chicas al poder.** Al igual que ocurre con el deporte real, las chicas están cobrando cada día más protagonismo en el golf. EA es consciente de ello y, por eso, también aparecen en el juego.



PS3

TIGER WOODS PGA TOUR 08

△ Mamá ○ ya ✕ soy □ como Tiger



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR **EA**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.es.ea.com
3+

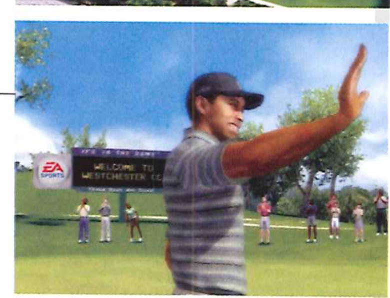
HACE UNOS meses EA trasladaba a PS3 la entrega *07* de su saga *Tiger Wood* y, con ello, se aseguraba un lugar privilegiado en el catálogo de esta consola. Pues bien, han pasado los meses y las circunstancias parece que son las mismas. El que debería ser el gran rival, *Everybody's Golf*, no entra de momento en competencia... Y ¿qué hay de nuevo en esta entrega? Sólo detalles: algunos campos más, nuevos jugadores que han despuntado, la presencia de las nuevas estrellas femeninas, etc. Asimismo, se han añadido campeonatos en red con una impresionante base logística y un nuevo editor con el que podrás crear tu jugador partiendo de una foto tuya. ¿Es suficiente para justificar esta nueva entrega? Pues eso ya lo tiene que decidir cada uno, pero a nosotros nos parece afinar demasiado. Es cierto que si el otro tenía todo, éste tiene todo y un poco más; pero también es verdad que han avanzado por el camino más fácil y, por tanto, el que menos seduce al amante de los juegos de golf.

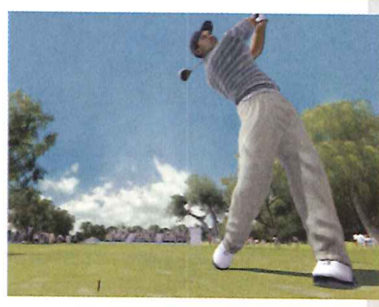
Los aficionados de verdad reclaman el máximo realismo, controles precisos, oportunidades para demostrar su dominio de los pormenores del juego... pero también que los sorprendan y diviertan. «

la alternativa



TIGER WOODS PGA TOUR 07. La mejor opción para los amantes de la saga, su antecesor.





evaluación

Es similar a la versión aparecida en la consola de la competencia y ofrece un apartado gráfico en el que el salto de calidad no es tan grande como en otros juegos. Destaca la utilización del Sixaxis.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,5	8,6	8,6	9,0	8,8	8,5	8,6

Aunque los gráficos rayan a un gran nivel, el salto de calidad no es tan claro.

Los comentarios están en inglés. La banda sonora incluye 18 temas.

Amplia variedad de opciones y 5 niveles de dificultad dan para muchas horas.



SQUAD COMMAND™

¡La Guerra del Siglo 41 llega a las Portátiles!

¡Ponte al mando de los heróicos Marines Espaciales mientras luchan contra la demoníaca Legión del Caos! 15 cinemáticas misiones y un potente multijugador que te sumergen en la furia del combate táctico del oscuro futuro del siglo 41.



MÁS DE 20 ARMAS DE COMBATE INCLUYENDO ALGUNAS CUERPO A CUERPO



CAMPOS DE BATALLA 3D DESTRUCTIBLES EN TIEMPO REAL



15 MISIONES PARA UN JUGADOR Y 9 MISIONES MULTIJUGADOR

A la Venta en Noviembre de 2007

ÚNETE A LA BATALLA EN:
WWW.SQUADCOMMANDGAME.COM









PlayStation.Portable

NINTENDO DS™



www.thq-games.es



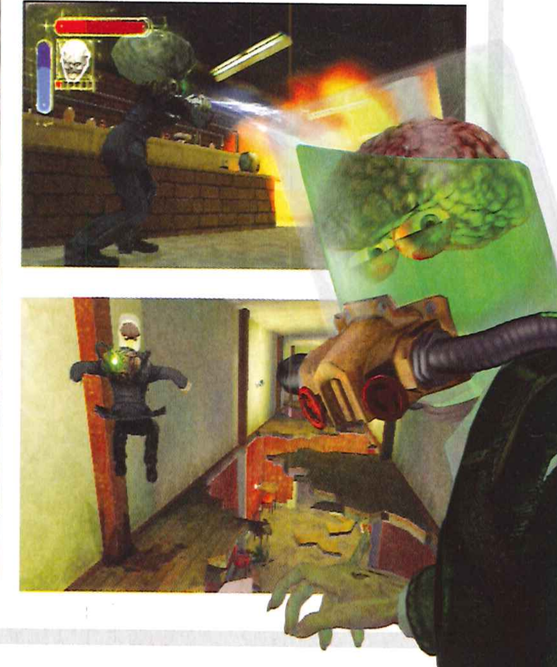








Puede que Fred esté hecho un zombi, pero a cabezón no hay quien le gane. ¡Pobres enemigos!



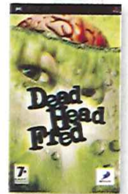
PSP

DEAD HEAD FRED

Te hará perder la cabeza



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **VIRGIN PLAY**
PROGRAMADOR **VICIOUS CYCLE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES



ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **416 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
www.deadheadfred.net
7+

LA PRIMERA partida a *Dead Head Fred* deja claro que estamos ante un título de culto instantáneo. Sólo así se puede clasificar esta mezcla de estilo, originalidad y buen hacer para uno de los juegos más singulares de **PlayStation Portable**.

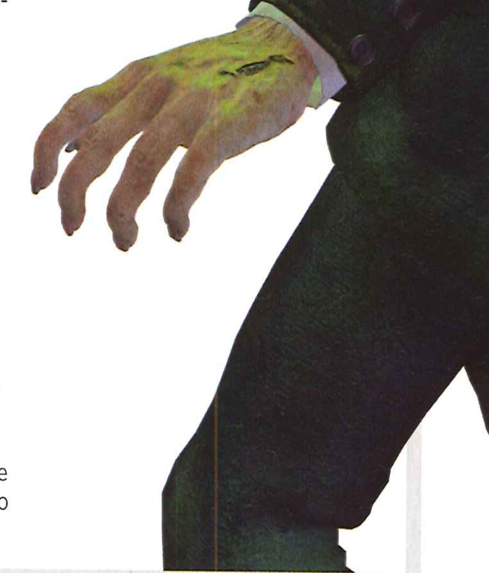
Pero vayamos por partes. El pobre y despiezado Fred, detective de tercera fila, mete las narices donde no debe y acaba como un fiambre. Bueno, o casi, ya que el científico loco de turno logra resucitarle, pero con una mínima diferencia: la cabeza de Fred es ahora el trofeo del villano. Para recuperarla, el detective echará mano de sustitutos temporales; es decir, que puede arrebatar las cabezas de sus enemigos, y cada una le aporta distintas habilidades. Para empezar, en combate, donde Fred hace gala de poderes especiales, *combos* y ataques definitivos basados en la cabeza que lleve. También le sirve para resolver *puzzles*. Por ejemplo, puedes absorber agua con una cabeza y usarla para apagar un incendio.

Este concepto no flaquea ni resulta repetitivo, ya que el juego se encarga de ofrecer variedad de situaciones y combates contra jefes finales de lo más variopinto. *Dead Head Fred* se beneficia también de una estupenda ambientación, basada en el cine negro y las novelas *pulp*, pero con mucho humor negro. Largo, variado, con multitud de secretos... y sobre todo original. Todo un juegazo imprescindible.



la alternativa

RATCHET & CLANK. Tampoco debes perdértelo. Mezcla armas variadas, plataformas, exploración y humor.



evaluación

Dead Head Fred no es sólo una nueva estrella en el catálogo de PSP, sino que destaca por méritos propios como el juego más original de la temporada. Se nota que Vicious Cycle ha querido regalarnos una joya de imaginación y diversión.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,9	8,9	8,8	8,4	7,7	8,8

¡Imaginación al poder! Mezcla de cine negro con cómic de terror. Gran modelado.

Gran variedad en el desarrollo, nueve cabezas y un ritmo que nunca decae.

Combates a dos bandas y poco más. Es ante todo un juego individual.



GAMA DE BOLSAS LICENCIADAS



PORTA UMD x8



PSP 20



PSP 25



PSP 50



STARTER KIT 10 EN 1





PACK 15 ELEMENTOS
PACK SUPERVIVENCIA



PACK PROT.3 EN 1



PACKS CON BOLSA DE REGALO

PSP™

ESTUCHE CON ALTAVOCES HIFI
COMPATIBLE PSP SLIM LITE 2000



PACK BART PSP



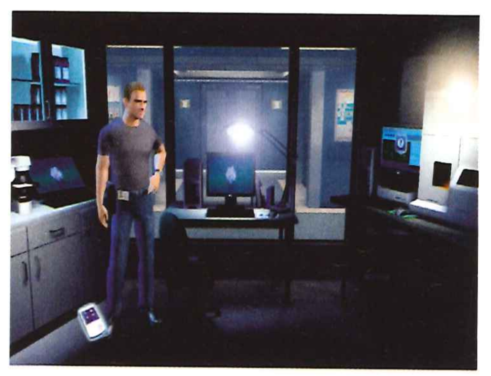


ADAPTADOR AC



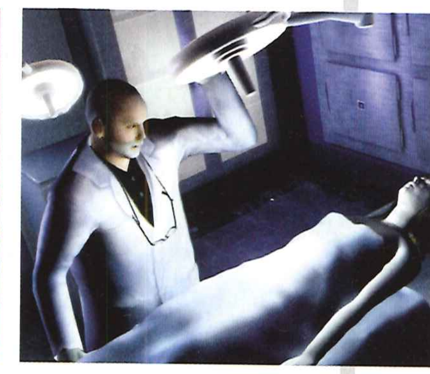


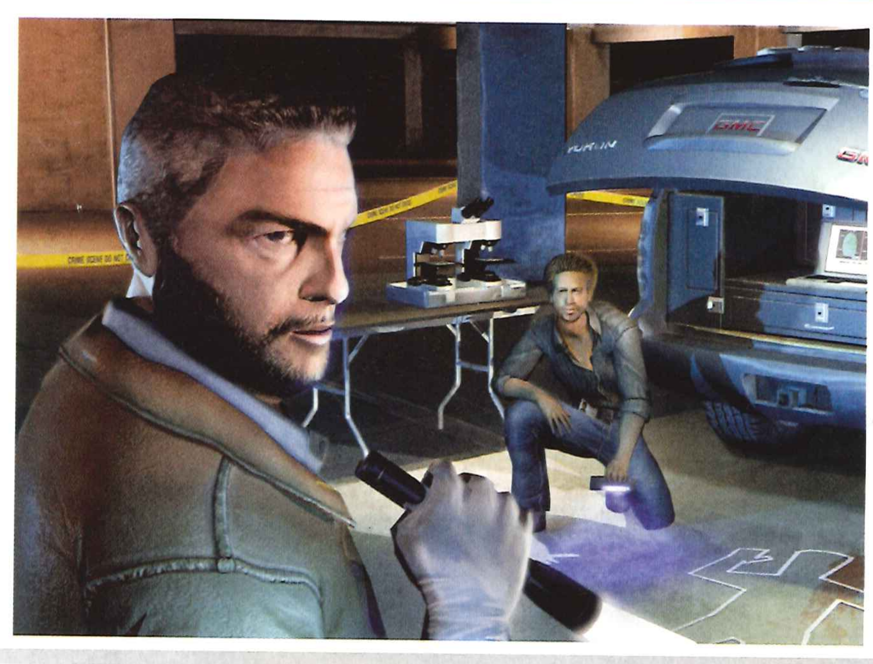




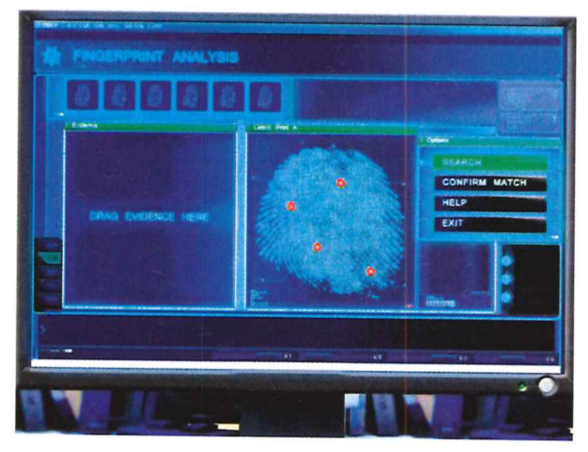
»Mesa de montaje. Podrás desmontar pruebas pieza a pieza para obtener pistas.







« Grissom y sus discípulos. En cada caso tendrás de consejero a un CSI de Las Vegas. Deberás hablar con el forense Al Robbins y el capitán Brass para que te den pistas sobre la investigación.



En el Laboratorio. Una vez tomadas las huellas en la escena del crimen, deberás ir al Laboratorio para cotejar las huellas recogidas con una base de datos de delincuentes fichados.

PS2

CSI: LAS 3 DIMENSIONES DEL ASESINATO

Crimen y castigo en Las Vegas





GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
PROGRAMADOR **TELLTALE GAMES**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **241 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99 €**
csivideojuego.com
16+

HACER un frotis, enviar a rastros, hacer fotos de la escena del crimen... Sí, te convertirás en aprendiz de CSI y como tal tendrás que actuar. El juego propone cinco casos diferentes, a cada cual más dramático, y ayudado de los protagonistas de la serie *Las Vegas* (Grissom, Catherine Willows, Sara Sidle...) deberás investigar y procesar los crímenes. La mecánica de juego es sosegada, de leer chorros y chorros de diálogos, de escudriñar los escenarios con un cutre cursor de control casi imposible y de ir y volver a los mismos sitios en busca de nuevos indicios. Pero, aún siendo tan adormecida su jugabilidad, el juego te enganchará por lo bien que están hiladas las pistas. Pistas que deberás tratar con sumo cuidado; por ejemplo, tendrás que usar polvo magnético para revelar huellas; éstas después deberás llevarlas al laboratorio e introducirlas en el ordenador de análisis de restos para cotejarlas con una base de datos de delincuentes. Vamos, como en la serie. Gráficamente, es una condena visual; sin embargo, el apartado de audio es de excepción, pues cuenta con las voces originales.



la alternativa

EL CÓDIGO DA VINCI. Sólo presenta un crimen a investigar, pero tiene más acción y es un bestseller.

evaluación

Si te apasiona la serie, el juego te enganchará, no sólo por lo interesante de los casos, si no porque tendrás que comportarte como un CSI (tomar huellas, hacer frotis a los sospechosos... e ir al laboratorio y procesar todo). Los gráficos, algo reguleros. Lo mejor, las voces en castellano.

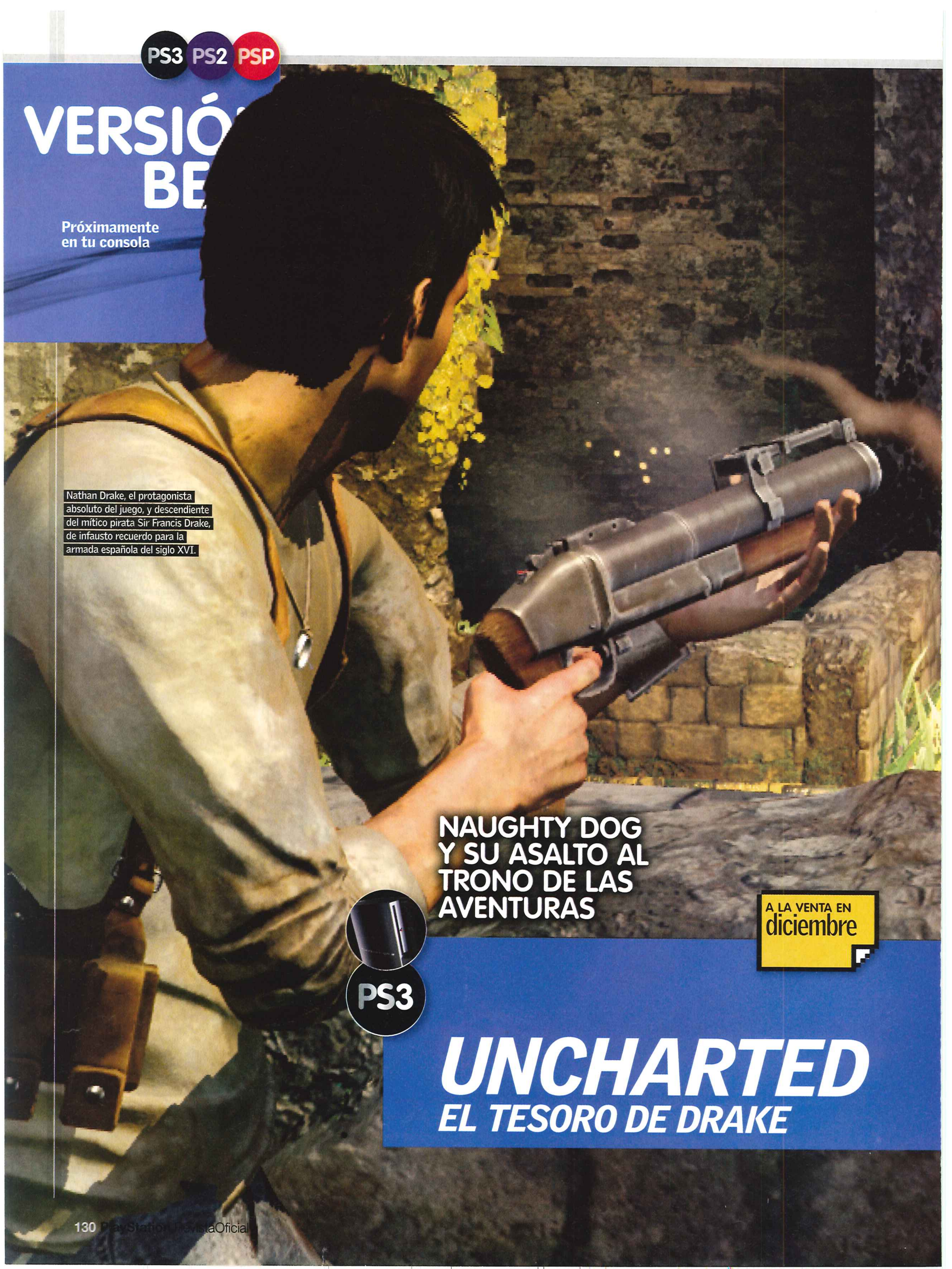
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
6,2	8,0	7,5	7,8	7,8

Cuenta con voces en castellano de los actores originales de la serie Las Vegas.

Mecánica relajada y de mucho diálogo. Lo mejor, usar las herramientas CSI.



CRASH
LUCHA DE
TITANES
¡RETA A LOS TITANES!
XBOX 360
PlayStation 2
Wii
NINTENDO DS
7+
www.crashofthetitans.com
7+
www.pegi.info
SIERRA
RADICAL ENTERTAINMENT
SUPERVILLAIN
Envía Crash al 20100
para descargarte una demo
GRATIS del juego móvil.
¡Gana un Nokia N95!
Wii
XBOX 360
PlayStation 2
NINTENDO DS
PSP
GAME BOY ADVANCE



Nathan Drake, el protagonista absoluto del juego, y descendiente del mítico pirata Sir Francis Drake, de infausto recuerdo para la armada española del siglo XVI.

NAUGHTY DOG Y SU ASALTO AL TRONO DE LAS AVENTURAS

UNCHARTED
EL TESORO DE DRAKE



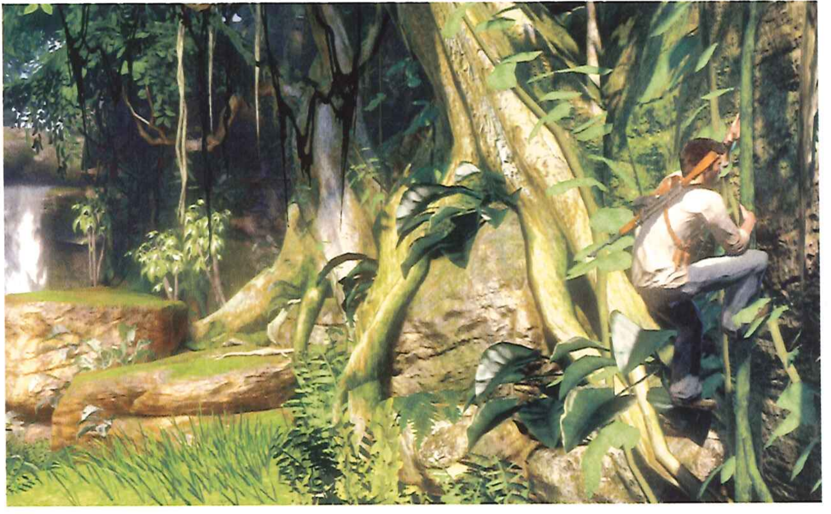
La recreación del agua en el juego es tan espectacular como realista.

Los tesoros perdidos del mundo

LOS TESOROS PERDIDOS DEL MUNDO. Nathan busca la mítica ciudad de El Dorado, pero hay muchos otros tesoros aún por descubrir en el globo. Entre ellos, destacan el SS Central América, que se hundió en 1875 con 15 toneladas de oro, la isla de Robinson Crusoe o la fortuna en oro pagada por España a los jacobitas de Escocia en 1745, perdida en el lago Arkaig.

Arqueólogo acróbata. Pocas veces hemos visto a un héroe en tan buena forma como este Nathan. Salta, trepa, se agarra a salientes y lianas, escala por paredes de piedra... Vamos, es todo un atleta.





La jungla. El «escenario central» del juego es la frondosa selva que cubre casi toda la isla. La vegetación está creada con todo lujo de detalle.

JUEGOGRAFÍA DE NAUGHTY DOG



Rings Of Power (1991)



Crash Bandicoot (1996)



Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back (1997)



Crash Bandicoot 3: Warped (1998)



Crash Team Rancing (1999)

PRIMERA IMPRESIÓN

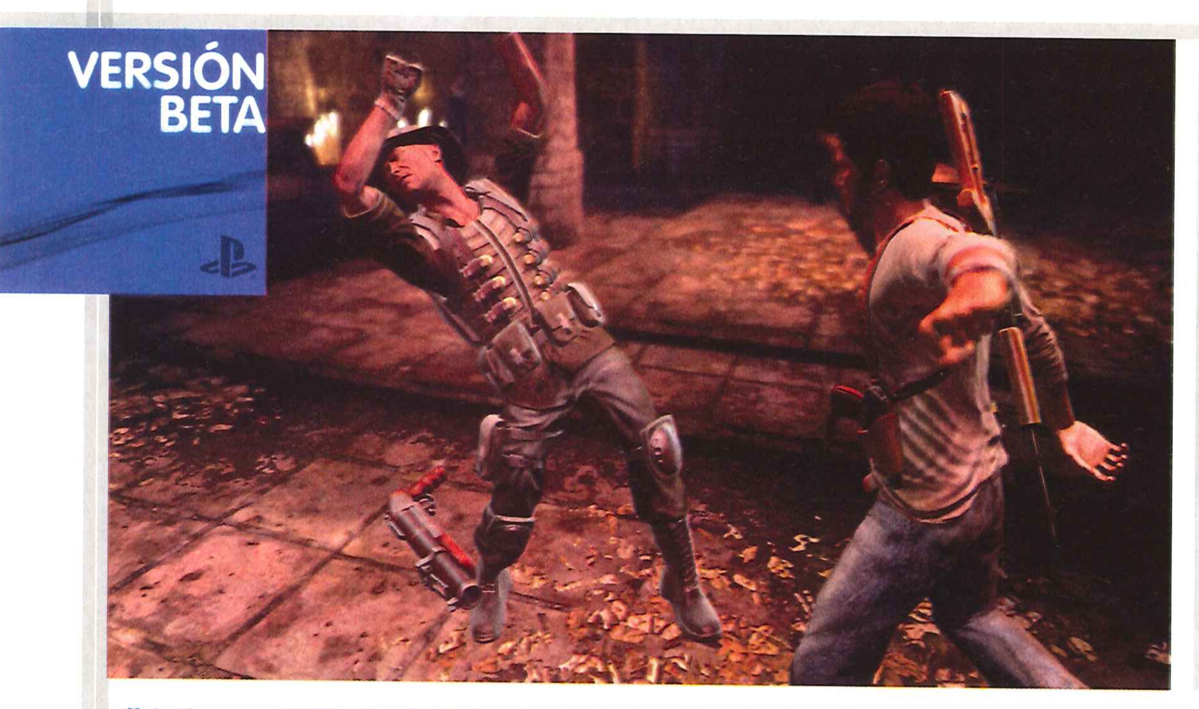


LAST MONKEY

La aventura de acción que todos estábamos esperando. Sólo algunos fallos gráficos subsanables le alejan de la perfección.

Muy pocos creían que aquel espectacular vídeo presentado en la feria E3 de hace un par de años, en el que se veía a un joven corriendo, saltando, disparando y peleando en medio de un espectacular entorno selvático fuera perteneciente a un juego real. Aunque al encontrarse detrás del proyecto **Naughty Dog**, una compañía tan diestra en exprimir el potencial de las consolas de **Sony** desde el comienzo, muchos le dimos un voto de confianza. Ahora, tras haber jugado largo y tendido con el producto casi final, no podemos sino rendirnos a la evidencia. Los creadores de mascotas como Crash y Jak han apuntado mucho más alto esta vez, creando una aventura de acción protagonizada por personajes de carne y hueso, en un entorno realista y cargada de argumento y acción. Como seguramente ya sabrás, la historia te pone en la piel de Nathan Drake, un joven cazador de tesoros; y sí, es una profesión que realmente existe, pues durante el desarrollo del juego se ha contado con la asesoría de Sean Fisher, uno de los más importantes dentro de este campo, descubridor entre otros de los restos de Nuestra Señora de Atocha, un galeón español hundido. Volviendo a Nathan, una pista sobre el lugar donde estaría enterrado el mítico pirata Sir Francis Drake (en su ataúd de plomo) le llevará a una isla del Pacífico. Allí, nada más llegar, entrarán en juego otros elementos: piratas que buscan lo mismo que Nathan y ›

COMPAÑÍA **SONY C.E.** | DESARROLLADOR **NAUGHTY DOG** | DISTRIBUIDOR **SONY C.E.** | GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN** | JUGADORES 1 | es.playstation.com





¡TOMA PLOMO, PIRATA! A pesar de su espíritu «pacifista», Nathan no se corta un pelo a la hora de responder a los enemigos con sus mismas armas. Los tiroteos estarán a la orden del día de una forma increíblemente espectacular. Aprende, Lara...

» **Acción a mansalva.** Si la munición escasea, Nathan podrá emplear sus movimientos de lucha, como combos de puñetazos o patadas en el aire.





JUEGOGRAFÍA DE NAUGHTY DOG



Jak and Daxter: The Precursor Legacy (2001)



Jak 2 (2003)



Jak 3 (2004)



Jak X: Combat Racing (2005)

› los restos de la mítica El Dorado, la ciudad perdida de las civilizaciones precolombinas. Así pues, Nathan visitará varios entornos en su peregrinar por la isla: desde el mar que lo rodea (donde se producirá su primer enfrentamiento con los piratas) a las selvas de su interior, pasando por un monasterio, un antiguo asentamiento español en ruinas... El concepto de juego creado por **Naughty Dog** se basa en tres puntos: exploración de los entornos, plataformas y acción. Y es que, el protagonista es uno de los héroes más capaces que hemos visto en un videojuego: realiza todo tipo de acciones con gran fluidez (gracias al espectacular trabajo con la animación que han hecho los desarrolladores), ya sea para superar un obstáculo de los escenarios o para acabar con los enemigos (cuerpo a cuerpo o empleando armas de fuego). Aunque parece que no se podrá controlar más que a Nathan, la interacción con los personajes secundarios también será muy importante; estos, además, te acompañarán en ciertos momentos para ofrecerte su ayuda, ya sea resolviendo algunos de los *puzzles* que se presentarán (sobre todo en los templos que deberás explorar) o colaborando en los combates contra los piratas. En fin, que la más grande aventura de **PS3** está a las puertas de visitarte, y mejor que estés preparado porque será algo grande, muy grande...



» **Sigilo.** Este estilo de juego tan de moda recientemente también tiene su lugar en el desarrollo del juego.

claves



1 Los programadores han contemplado la utilización del sensor de movimiento del Sixaxis en algunos momentos, como cuando Nathan debe cruzar un abismo sobre un inestable tronco.



2 Una de las secuencias más espectaculares tiene lugar sobre un jeep. Nathan acaba con los enemigos empleando la metralleta que tiene equipada mientras su partenaire femenina conduce.



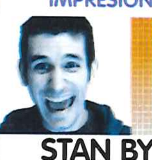
Cualquier amante de la acción en primera persona tiene una cuenta con Half Life si aún no se ha puesto en la piel de Freeman.

THE ORANGE BOX

PS3

LA MEJOR FORMA DE DISFRUTAR DE UNO DE LOS MEJORES FPS

PRIMERA IMPRESIÓN



STAN BY

Uno de los shooters más impresionantes y sólidos de la historia, flanqueado por dos estupendos títulos hermanos.

A LA VENTA EN **diciembre**

Siempre que los jugadores de consola hablamos de tal o cual *shooter* como «lo más grande», los muchachos que sí se preocupan de tener un PC en condiciones para jugar nos recuerdan con vehemencia dos palabras: *Half Life*. Después, añaden un numerito: *Half Life 2*. Y, oye, razón no les falta.

Pese a que el primero sí pudo jugarse en **PS2**, es ahora cuando los jugadores de **PlayStation** tienen la oportunidad de zambullirse en la distopia asfixiante y adrenalínica de *Half Life 2*. La razón: la Caja Naranja que **Valve** se ha sacado de la manga para publicar la segunda parte de la secuela de *HL2*, el *Episodio 2*, y en la que se incluyen otros cuatro juegos: el propio *Half Life 2*; el *Episodio 1*, para que los consoleros nos pongamos al día de las desventuras de Gordon Freeman (protagonista de la serie); como *bonus*, la pequeña joya que es *Portal*; y *Team Fortress 2*, para calmar las ansias multijugador del más pintado.

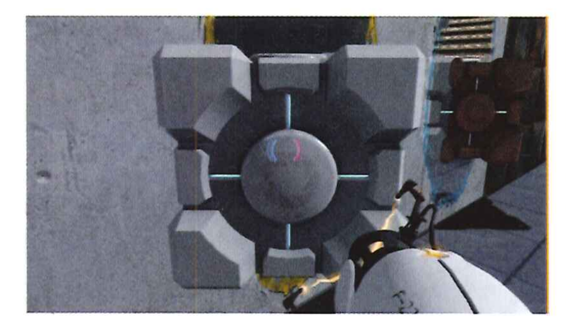
Cinco en Uno

Efectivamente, *Half Life 2* no tiene modo multijugador (si no conoces la serie, más vale que vayas apuntándolo); pero no lo quiere ni lo necesita, no te confundas. La que es seguramente una de las grandes obras de acción y ciencia-ficción del videojuego apuesta por un solo jugador, y apuesta fuerte. Sumergirte en *Half Life 2* supone hacerlo en un relato intenso y emocionante, con ecos de ciencia-ficción clásica y acción exigente e innovadora (sólo hay que fijarse en el uso proactivo de la física en la mecánica del juego).

Episodio 2 continúa la historia exactamente donde terminó en *Episodio 1* (como éste hiciera con *HL2*) y, por lo que hemos jugado, redunda en todos y cada uno de los aciertos y puntos fuertes de la serie. La sensación de continuidad es impecable, justo como debe ser, ya que no se trata de una secuela desarraigada, sino de una continuación directa de un relato demasiado largo como para encerrarlo en un solo título.

Portal, por su parte, ha resultado en su brevedad casi la mayor sorpresa de ***Orange Box***, y pronto analizaremos las claves de este *puzzle* tridimensional. Y *Team Fortress 2* es una gozada lastrada; eso sí, por servidores problemáticos.

COMPAÑÍA **VALVE** | DESARROLLADOR **VALVE** | DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** | GÉNERO **ACCIÓN PRIMERA PERSONA** | JUGADORES **x16** | orange.half-life2.com/throneofagony







« Ensalada galáctica. La Tierra está dominada por el Imperio Combine, una estructura interdimensional que conquista cualquier mundo que se le pone a tiro. Pero en este planeta somos muy cabezones...

Newton es mi amigo. La pistola gravitatoria es una de las armas más características de Half Life, y es la constatación de la importancia del motor físico del juego dentro de la propia mecánica de acción.

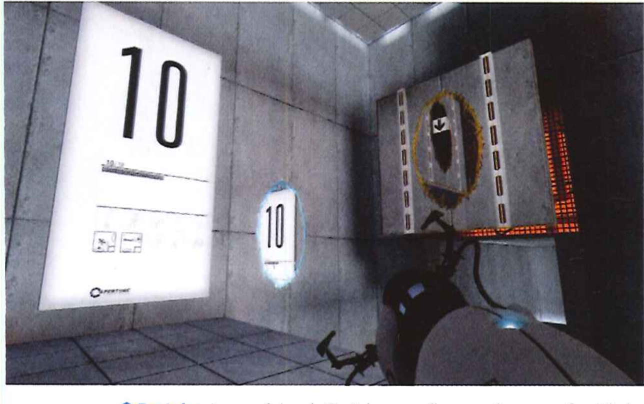


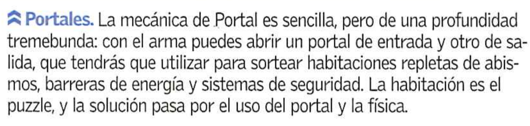
Sobre los hombros de Gordon Freeman reside la responsabilidad de librar al mundo de la hegemonía Combine.





Multi-cartoon. Divertidísimo Team Fortress 2, con su oferta multijugador por equipos y su actitud de dibujo animado totalmente deliciosa.





Portales. La mecánica de Portal es sencilla, pero de una profundidad tremebunda: con el arma puedes abrir un portal de entrada y otro de salida, que tendrás que utilizar para sortear habitaciones repletas de abismos, barreras de energía y sistemas de seguridad. La habitación es el puzzle, y la solución pasa por el uso del portal y la física.



En Team Fortress 2 eliges antes de cada asalto el tipo de personaje con el que jugar: francotirador, espía, ingeniero, médico.

claves



1 Cinco juegazos encerrados en un solo título: tres entregas de una obra cumbre de la acción sci-fi jugada, un puzzle en 3D y primera persona increíble; y un multijugador diferente.



2 Half Life 2 retoma a Gordon Freeman. Tras desaparecer durante años después de los eventos de HL, vuelve para encontrar la Tierra dominada por una fuerza dictatorial alienígena. Resistirse o morir.



VERSIÓN BETA


Las Pirámides de Egipto serán testigos mudos de una de las batallas más salvajes del juego.




Escuadrilla. La labor de equipo es la clave del éxito en muchas misiones. El mando estará en tus manos.


Enemigos. Aunque la primera parte nos acostumbró a duelos muy desiguales en número y siempre bastante desfavorables a nuestros intereses, en esta edición esa práctica se llevará al límite de lo creíble.


Fortalezas. Pilotar naves pequeñas resulta divertido y bastante sencillo, pero la cosa cambia cuando le toca el turno a una de estas inmensas moles. Hay que defenderlas con las torretas de ametralladoras.

BLAZING ANGELS 2
SECRET WEAPONS OF WWII

ATERRIZA EN PS3 EL ARCADE MÁS FRENÉTICO Y ESPECTACULAR DE LA HISTORIA DE LA AVIACIÓN


PS3

COMPAÑÍA **UBISOFT**
DESARROLLADOR **UBISOFT RUMANIA**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
GÉNERO **ARCADE**
JUGADORES
 **x16**
blazing-angels.us.ubi.com/secretmissions/

Hace ya algunos meses, cuando teníamos que definir el tipo de juego que era *Blazing Angels*, decíamos aquello de que era «un arcade disfrazado de simulador». Pues bien, con la segunda entrega ya no hay disfraz ni pintura que pueda maquillar este *arcade* puro y duro. Sigue inspirándose en aspectos de la Segunda Guerra Mundial, pero lo hace tan libremente, tan a su manera, que sólo se trata de un pretexto para disparar a los nazis que pilotan aviones: algunos son reales y otros no, aunque estos son bastante asombrosos. Se han inventado algunas curiosas naves y ciertas armas que ni hoy en día serían posibles, pero no tiene mayor importancia... ***Blazing Angels 2*** es un *arcade* excesivo y total, el mejor espectáculo aéreo y el más frenético de los ejercicios de puntería. El esquema es sencillo: aviones que se pilotan casi como bicicletas para poder aniquilar multitud de amenazas y enemigos que constituyen cada fase. Es tan jugable y entretenido que puede resultar interesante incluso para cualquier amante de los *shooter*.

Aunque pueda sonar raro, se podría decir que *BA2* es un matamarcianos en 3D: las fases son de las que no dan un solo respiro y, cuando uno cree que ya está a punto de acabar, siempre guardan una dosis más para ver de lo que eres capaz.

En cuanto a las misiones, aunque todo se reduce casi siempre a pilotar y darle al gatillo, se nota el esfuerzo por ofrecer al jugador misiones y objetivos variados. El modo multijugador, uno de los puntos fuertes de esta segunda entrega, ha sido reforzado considerablemente y contará con muchas más posibilidades y con tres nuevos juegos: Captura la Bandera, Asalto y Batallas Épicas.

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR
Nos gustó mucho la primera entrega y ésta tiene mejor pinta. Parece todavía más divertida y espectacular.

A LA VENTA EL
22-11-07

claves

1 Con este radar podrás saber la posición de los enemigos (puntos rojos), la de los objetivos secundarios (amarillos) y también la de tus aliados (azules). No hay mucha igualdad de fuerzas.



2 Éste es el icono que indica las órdenes al resto de la cuadrilla. Podrás ordenar que ataquen por libre, que defiendan por su cuenta o que se limiten a cubrirte de los ataques enemigos.



VERSIÓN BETA

Los soldados nazis no dudan en lanzarse al combate cuerpo a cuerpo en cuanto tienen la mínima oportunidad.

PS3

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

PRIMERA IMPRESIÓN

UN PARTO LARGO Y DURO, PERO SATISFACTORIO



NEMESIS

Los saltos en paracaídas aportan mucho más que un espectacular arranque: hacen que cada partida sea diferente.

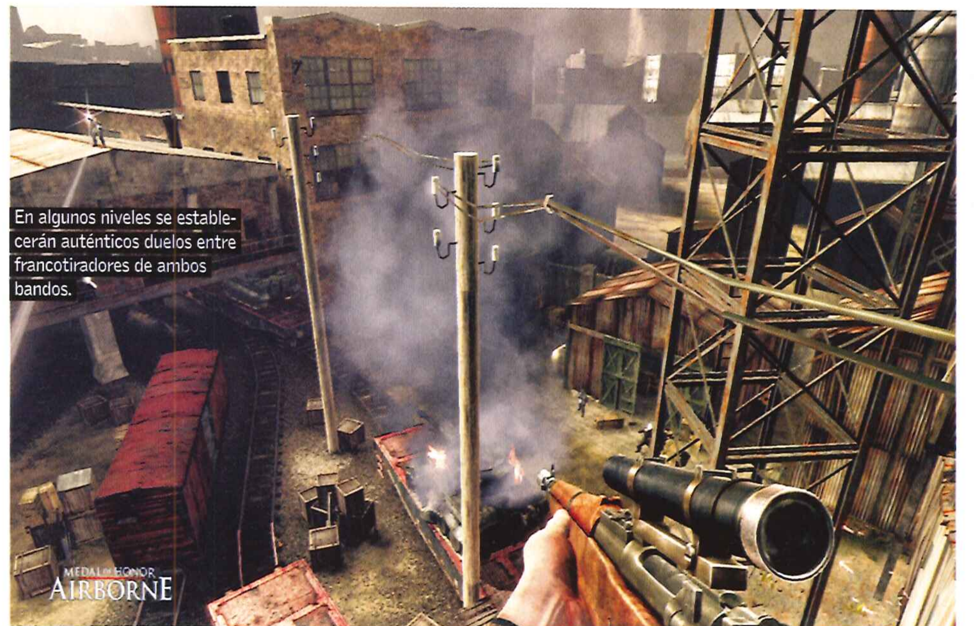
Ha llovido lo suyo desde que **Electronic Arts** mostrara en público las primeras pantallas de ***Medal Of Honor Airborne*** para **PS3**. Una gestación larga y laboriosa, encaminada a aportar la mayor libertad de acción vista hasta la fecha en la saga. El excelente *MOH European Assault* de **PlayStation 2** ya jugó con aquel concepto, permitiendo al usuario elegir el orden en el que resolver las misiones, pero ***MOH Airborne*** va mucho más allá... arrancando la acción desde el cielo.

Los saltos en paracaídas son el plato fuerte de esta entrega, y no sólo por la sobrecogedora sensación que provoca descender entre océanos de metralla y columnas de humo, sino porque serás tú mismo quien elijas el lugar donde aterrizar, cambiando para siempre el posterior desarrollo de la fase. Los más timoratos preferirán aterrizar sobre las columnas de humo verde, protegidas por los aliados. Pero la verdadera aventura de ***MOH Airborne*** es saltar tras las posiciones alemanas, descender sobre un campanario y allanar el camino de tus compañeros a base de coraje y muchas, muchas granadas.

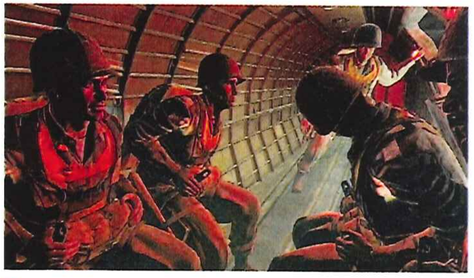
Mientras su gran competidor, *Call Of Duty*, ha decidido recrear conflictos más modernos, ***MOH Airborne*** vuelve una vez más a la II Guerra Mundial, haciéndote partícipe de campañas verídicas en suelo europeo como las operaciones *Husky*, Avalancha, *Varsity* o *Market Garden*. Cada misión se desarrolla en mapeados inmensos, repletos de rutas alternativas que tendrás que explorar para evitar las habituales emboscadas del ejército alemán. Además, tu experiencia en el combate se verá recompensada con mejoras para las armas, que podrás aprovechar en el modo multijugador On-line para 12 jugadores; éste arranca, como no podía ser de otro modo, con un salto en paracaídas. Tal y como se esperaba, los gráficos de ***MOH Airborne*** dan un paso de gigante sobre las entregas anteriores, y no sólo por la abundante pirotecnia o el detalle en los escenarios, sino por el cuidado modelado facial y la animación de los soldados. ***MOH Airborne*** se ha hecho esperar, pero ha merecido la pena.



COMPAÑÍA **EA GAMES** | DESARROLLADOR **EA L.A.** | DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES **X12** | www.mohes.ea.com



En algunos niveles se establecerán auténticos duelos entre francotiradores de ambos bandos.


Adiós a las caras de cartón. EA L.A. ha cuidado al máximo el modelado y la animación facial de los soldados. Lo descubrirás en los segundos previos al salto en paracaídas.

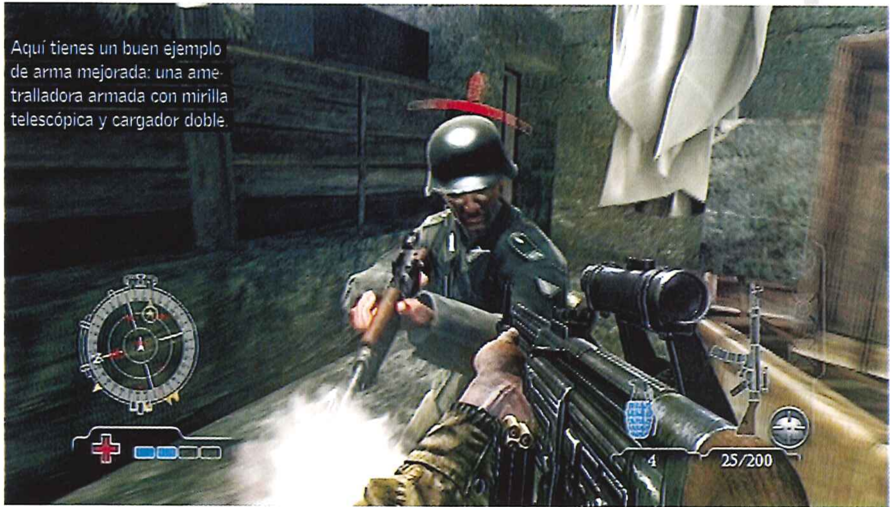


Los ángeles del infierno

Cada campaña de MOH Airborne arranca con un salto en paracaídas, que sentencia cómo será el posterior desarrollo de la misión. Podrás elegir las zonas menos conflictivas (humo verde) o ser un auténtico héroe y aterrizar tras las líneas enemigas. En más de una ocasión, tanto riesgo compensa.







Aquí tienes un buen ejemplo de arma mejorada: una ametralladora armada con mirilla telescópica y cargador doble.



La experiencia en el combate se traduce en mejoras para las armas, que podrás aprovechar en los duelos On-line para 12 jugadores

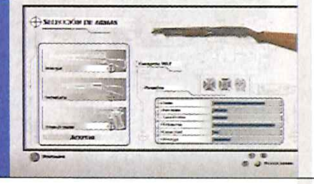
claves



1 Los combates On-line son uno de los grandes atractivos de MOH Airborne. Pero cuidado, mientras estés descendiendo en paracaídas estarás indefenso ante los ataques de tus rivales.



2 Cuanto más y mejor utilices un arma, más sumarás experiencia. Esto se reflejará en mejoras, como bayonetas, cargadores dobles o munición de postas para la escopeta.



VERSIÓN BETA



El halcón. Cuando Pan adquiere forma de halcón, Lyra podrá planear en el aire.

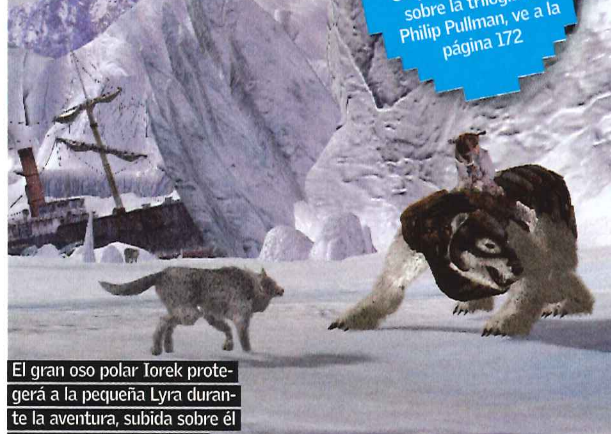
Perezoso. Pulsa Arriba el botón de dirección y Pan se transformará en Perezoso. Lyra podrá saltar de saliente en saliente.

La coraza. Durante la aventura recoge Hierro Celeste con el fin de equipar a Iorek con una coraza.

¡LA NOVELA! Si quieres saber todo sobre la trilogía de Philip Pullman, ve a la página 172







El gran oso polar Iorek protegerá a la pequeña Lyra durante la aventura, subida sobre él no correrá ningún peligro.

LA BRÚJULA DORADA

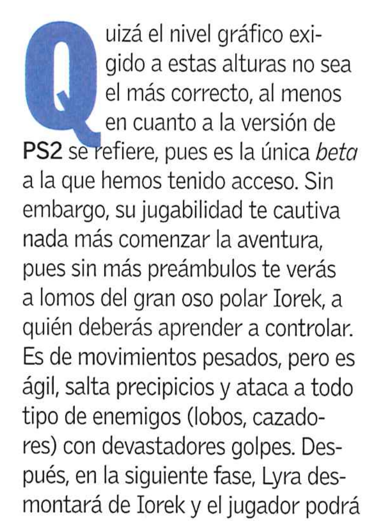


PS3 PS2 PSP

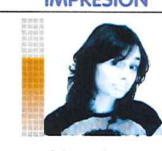
UN ENCANTADOR MUNDO DE FANTASÍA CON DAEMONIONS, OSOS ACORAZADOS, BRUJAS...

COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **SHINY ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES
www.sega-europe.com

Quizá el nivel gráfico exigido a estas alturas no sea el más correcto, al menos en cuanto a la versión de PS2 se refiere, pues es la única *beta* a la que hemos tenido acceso. Sin embargo, su jugabilidad te cautiva nada más comenzar la aventura, pues sin más preámbulos te verás a lomos del gran oso polar Iorek, a quién deberás aprender a controlar. Es de movimientos pesados, pero es ágil, salta precipicios y ataca a todo tipo de enemigos (lobos, cazadores) con devastadores golpes. Después, en la siguiente fase, Lyra desmontará de Iorek y el jugador podrá manejarla, descubriendo además los poderes de su *Daemonion Pantalaimon*. Así, Lyra con su «Pan» podrá adquirir cuatro formas de animal, cada uno con habilidades propias: con Perezoso podrás agarrarte a los salientes para acceder a lugares de difícil alcance; con el Halcón planearás en el aire; el Gato Montés te permitirá acelerar y evitar peligros; y el Armiño te hará saltar más lejos. De este modo, ambos personajes aportarán a la aventura acción y plataformas a partes iguales. Y sin darte cuenta desvelarás la trama de la película en la que se inspira (estreno, 5 de diciembre); basada, a su vez, en la primera entrega de la trilogía del escritor inglés Philip Pullman. Quién a través de sus páginas describió un mundo paralelo al que conocemos, donde una niña llamada Lyra Belacqua emprende un largo viaje en busca de su amigo Roger (secuestrado por una misteriosa organización). El juego, como es lógico, no refleja la parte crítica que Pullman relató en sus novelas, pero sí muestra el mundo tal y como él lo concibió: osos gigantes, heladas tierras, *Daemonions*... y una brújula dorada, *Alethiometro*, que te trasladará a 13 localizaciones inéditas, que no aparecen ni en la peli, ni en el libro.



PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
Acción, plataformas y una gran aventura basada en la película homónima. Mecánica interesante, pero gráficamente es mejorable.



claves

1 Mantén el equilibrio moviendo de derecha a izquierda el DualShock izquierdo. Posiblemente, en la versión PS3 se realice con el sensor de movimiento del Sixaxis...



2 Iorek cuenta con una fuerza descomunal, propia de su naturaleza. Y si consigues suficientes «garras de furia», durante los combates el oso podrá realizar un devastador movimiento de ataque.









PS2™

MANDO RF



MEMORIAS 16MB 32MB 64MB



BOLSA LICENCIADA PSTWO 22



SPEEDRACER LITE



SPEEDSTER 3 + JUEGO NEED FOR SPEED PRO STREET



SPEEDRACER + JUEGO JUICED





PS3™

BASE RECARGA 3 EN 1 BLUELIGHT



MANDO 6 AXIS



MOCHILA LICENCIADA



www.ardistel.com

BEOWULF

PS3

LA LEYENDA COBRA VIDA GRACIAS A LA TECNOLOGÍA DIGITAL

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Un juego de acción espectacular y con algunos detalles novedosos, aunque parece algo corto. Habrá que esperar...



Por si lo desconoces, *Beowulf* es, además de un filme de animación de inminente estreno, el relato más antiguo del que se tiene constancia en lengua inglesa. Tal relato cuenta las andanzas del héroe homónimo, un hombre con la fuerza de treinta que acude junto con sus fieles guerreros (a los que él llama «mis barones») en ayuda del rey Herot, cuyo pueblo se encuentra amenazado por un monstruo, Grendel, y por su madre. Con este argumento te puedes hacer una idea de por dónde irá la mecánica de la nueva producción de los estudios franceses **Tiwak** para **Ubisoft**. Una aventura de acción, en tercera persona, en la que controlarás al héroe por tierras danesas, donde transcurre la acción. Además, para alargar la vida del juego, los programadores han ido más allá de la película y han introducido un nuevo capítulo que no aparece en la misma, pero sí en el texto original, y que gira en torno a la lucha de *Beowulf* contra un dragón que se ha convertido en rey de su pueblo.

Los combates son el eje central del juego, ya sea contra los bárbaros que pueblan estas tierras o contra otras criaturas menos «humanas». El protagonista tendrá a su disposición una gran variedad de *combos* que podrá llevar a cabo con las manos desnudas o con alguna de las armas que irá encontrando repartidas por los escenarios. Asimismo, llevando al extremo lo que ya se pudo ver en la saga *God Of War,* cuando *Beowulf* se enfrente a los enemigos finales (como las serpientes marinas del primer capítulo) tendrán lugar una serie de «minijuegos» en los que habrá que pulsar el botón correcto en el momento justo. Si lo haces bien, dará comienzo un espectáculo de sangre y desmembramientos varios (sí, el juego es bastante bestia en este sentido, la verdad). Dichos minijuegos también se emplean en otros momentos, como cuando has de guiar a tus barones mientras reman frente a las costas danesas; o lo que es mejor, acompañarles en una canción cuya letra es tan explícita que hará que te sonrojes. Por lo demás, y amparado por un motor gráfico bastante sólido (el mismo que en la saga *Ghost Recon A.W.*), parece que este ***Beowulf*** no va a revolucionar el género, pero sí se perfila como una propuesta interesante.

COMPAÑÍA **UBISOFT** | DESARROLLADOR **TIWAK** | DISTRIBUIDOR **UBISOFT** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES 1 | www.ubi.com/es/



Desembarcando. El viaje en barco de Beowulf hasta las costas de Dinamarca será de lo más movidito, tormenta incluida.







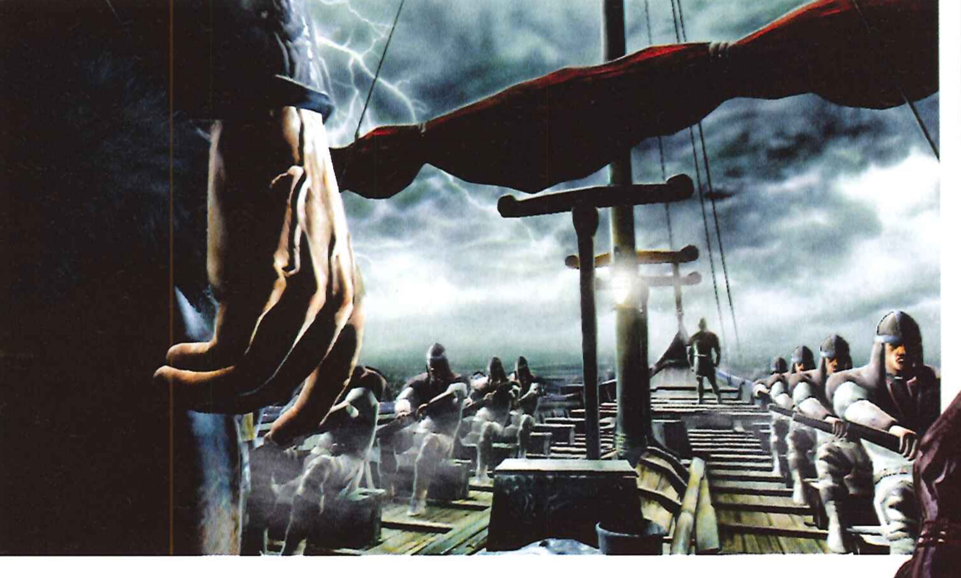




Escenarios. Playas, montañas, bosques y algunos escenarios interiores serán los que visite Beowulf en su aventura. Todos recreados con gran belleza.



LA PELÍCULA. El 23 de noviembre llega a la gran pantalla Beowulf, el filme de animación digital. Ha sido dirigido por Robert Zemeckis y ha utilizado la misma tecnología que Polar Express para recrear a los personajes, que han sido modelados a partir de actores reales como Anthony Hopkins o Angelina Jolie. No es la primera vez que el relato ha sido llevado al cine, aunque las anteriores adaptaciones no fueron demasiado acertadas.







La Ira del héroe. En cualquier momento del juego, Beowulf podrá emplear sus «Poderes Carnales», que le volverán mucho más poderoso a cambio de acabar con una buena parte de su salud. Imprescindible para derrotar a los jefes.

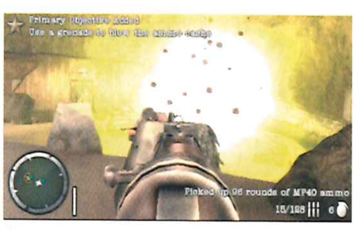
claves



1 Los barones que acompañan a Beowulf no serán de utilidad únicamente durante los combates. Su fuerza será necesaria también para abrir caminos moviendo piedras o accionando mecanismos.

2 Beowulf se mostrará más que diestro en el manejo de varias armas: espadas, lanzas, mazas, escudos... Podrá hacerse con ellas en varios puntos diseminados por los niveles.

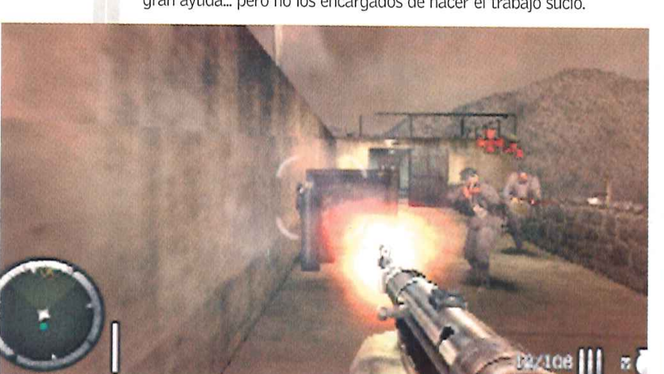




Armamento. Como siempre, podrás usar todas las armas de los enemigos.



Compañeros. Al contrario de lo que ocurre en algunos juegos del género, los soldados que te acompañarán son buenos aliados y una gran ayuda... pero no los encargados de hacer el trabajo sucio.





Tendrás la responsabilidad de abrir camino al resto de soldados del pelotón.



MEDAL OF HONOR HEROES 2

EL MEJOR SHOOTER DE PSP VUELVE A LA CARGA CON CAMBIOS Y DISPUESTO A DAR GUERRA



COMPAÑÍA **EA GAMES**
DESARROLLADOR **EA CANADA-TEAM FUSION**
DISTRIBUIDOR **EA**
GÉNERO **SHOOTER**
JUGADORES x32
www.es.ea.com

Con el difícil reto de suceder y superar a su antecesor, el que a la postre fue mejor *shooter* en primera persona del año pasado en PSP, *Medal Of Honor 2* parece que cuenta con elementos suficientes para alcanzar ambos objetivos. Para empezar, posee una calidad técnica muy superior y eso resulta especialmente visible en los movimientos: mucho más suaves y fluidos, pese a mover escenarios más complejos y ricos en detalles. Sin duda, una excelente noticia porque ése fue uno de los aspectos donde sus rivales lograron hacerle sombra. *Medal Of Honor Heroes* era muy divertido y más emocionante... pero los demás eran más espectaculares y realistas. ***Medal Of Honor Heroes 2***, ya podemos adelantarlo, no tendrá nada que envidiar en materia gráfica y sólo queda saber cómo le irá en materia de jugabilidad, donde ya era el mejor. Así, respecto a este apartado, decir que también han introducido algunos cambios importantes y alguno de ellos bastante arriesgado. Aunque se han añadido un montón de variantes en el modo multijugador, la eliminación del modo Escaramuza (el más divertido y original de la primera entrega) se nos antoja un poco precipitado. Para compensar, aseguran que el modo Historia contará con más horas de juego y tendrá más variedad de objetivos.

Volviendo a la jugabilidad, asegurar que sigue siendo espectacular: tiene emoción, intensidad, acción constante y el nivel justo de dificultad para pasarlo bien y que no parezca una sesión de tiro al plato nazi. Aún no hemos visto a sus competidores, pero parece ser el más serio candidato al trono del género.

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR
A primera vista, lo mejor y más bonito que hemos visto en éste género en PSP. Es el máximo candidato a la corona .



claves

1 Como en la anterior entrega, hay misiones principales y también objetivos secundarios, que si los completas harás más fácil otras misiones aliadas. Nuestro consejo es que los completes.



2 Al acabar la fase, el porcentaje de objetivos logrados te proporcionará más o menos extras y también más o menos méritos. Los extras son escenarios, armas y trajes en el modo multijugador.



PSP

PlayStation® Portable

INCLUYE A LA UNIDAD DE OPERACIONES ESPECIALES (U.O.E) DE ESPAÑA

PRIMERO PIENSA. DESPUÉS EJECUTA.

Tu cerebro es el arma más poderosa. Piensa antes de actuar. De tus decisiones depende la vida de cuatro soldados. Acatarán sólo tus órdenes, así que no cometas ningún error. Toma el control de uno de los nueve equipos de fuerzas especiales y ponte a prueba contra los mejores del mundo a través del juego online. O mide tu destreza contra tres amigos con el modo ad-hoc. Recuerda, no es sólo un juego, es una prueba de supervivencia. Evalúa, planifica y ejecuta.



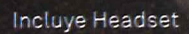
16+

www.pegi.info











BUZÓN

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón



Alex Perfilov ganó un juego en la sección y ha querido demostrar el aprecio que nos tiene. ¡Buena colección!

Alex Park ya le ha cogido el «truco» a Guitar Hero 2; esperamos impacientes tus récords en la tercera entrega.



El Récord del mes

Luis Gabaldón se ha tirado todo el verano en busca de la última pieza de Lego Star Wars II ¡y ya ha conseguido el 100%!



Retrasos en PS3

PEDRO JUAN CASTILLO.
VÍA E-MAIL.

No hace mucho, un lector también dejó constancia de este hecho; pero es que ahora se está agravando aún más la situación y empieza a ser algo más problemático.

El problema es ver anunciado en la tele un título que te gustaría tener (en este caso *Juiced 2*) e ir a tu tienda de juegos a por él. En la estantería ves el de **PS2**, el de la competencia... pero ¿dónde está el mío, el de mi querida **PS3**? Vas al tío del local y te dice que no sale ¡hasta dentro de dos semanas! ¿¿¿Por qué???

¿Por qué los demás ya pueden alucinar con el juego mientras yo tengo que estar dos semanas viendo en los foros cómo destripan el juego (así, cuando yo lo comience, los demás lo habrán acabado) y se burlan de los que tenemos **PlayStation 3**. ¿Por qué sale en todos los formatos menos en nuestra consola? Y lo mas importante, ¿por qué esto está siendo ya habitual en todo título multiplataforma del mercado?

He tenido que esperar más tiempo por *The Darkness, Stuntman* y muchos otros; y aún estoy esperando saber cuándo voy a poder tener el juego del Sr. Woo y el nuevo *Medal Of Honor*, entre otros títulos que la competencia ya disfruta y que yo, en algunos casos, no sé ni cuando van a salir... Y cuando salen, llegan con los mismos contenidos; así que, no hay excusas por el retraso.



Juiced 2. El esperado título de THQ llega con retraso a PS3, como muchos otros juegos.

FIFA Vs. PES (una vez más)

«JEVILONGO».
VÍA E-MAIL.

Hay que admitirlo, **Electronic Arts** ha dado el salto que muchos esperábamos. La *demo* de *PlayStation Store* consiguió encandilarme, y la comparativa de esta revista me convenció definitivamente. Pero cuando el que escribe ha jugado a todos los *PES* sin excepción, tengo que dar ánimos a una de mis compañías favoritas, **Konami**. Chicos, vamos con ese marketing, no os limitéis a las revistas del sector; la TV espera, la *PlayStation Store* (una *demo*, por favor) y demás. Sé que saldrá tarde o temprano; pero, en mi opinión, hay que moverse antes.

> **«FIFA 08 ha dado el salto que esperábamos»**

Récord: ¿suerte o mala pata?

MARC.
VÍA E-MAIL.

En otoño de 2000, cuando más enganchado estaba con mi **PlayStation**, con grandísimos juegos de esa época (increíbles gráficos para aquellos tiempos), mi juego más deseado fue un gran título de **Capcom**: *Dino Crisis 2*. ¡Qué juegazo! Total, que decidí comprarlo y justo llegando a casa, con mi juegazo en mano, resbalé por las escaleras, rompiéndome así la pierna derecha en 4 partes... ¡¡Lloraba más por no poder jugar a mi *Dino Crisis* que del dolor!! En fin, fueron tantas las ganas de jugar, que al día siguiente ¡¡ME PASÉ EL JUEGO!!

Fue una auténtica pasada... Por juegos como éste vale la pena sufrir, porque luego fue mucho mayor la satisfacción. Récord personal: me pasé el juego en poco menos de 9 horas. ¿Todo fue suerte, o mala pata?

Juegos a Go-Go

ÁLVARO DOMÍNGUEZ GÓMEZ.
VÍA E-MAIL.

Hay que ver que en los tantos y gloriosos años de nuestra **PlayStation** han aparecido gran cantidad de juegos: unos mejores, otros peores; unos largos, otros cortos; unos que han movido masas, otros que tan sólo han servido para algunas tardes. Pero todos tienen un sentido común: divertirnos.

Y hay que reconocer que los juegos que más han atraído a los usuarios de esta consola son los *shooter* bélicos, además de los simuladores deportivos y de conducción, sin olvidar los *RPG*.

Pero siempre quedarán trocitos de nuestra memoria para juegos que tuvieron una presencia algo corta en las consolas. Es el



¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco FIFA 08 de PlayStation 2!



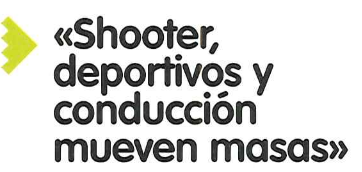
¡¡REGALAMOS 5 NBA 2K8 DE PS3!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un NBA 2K8 para PlayStation 3!

caso de ciertos juegos de **PSone** que, no es que fueran malos, pero se quedaron atrás en la nueva (pero ya antigua) generación de videoconsolas.

También tenemos casos en la 128 *bits* de **PlayStation 2**, como por ejemplo el expectante, pero deficiente *Club Football;* o las primeras entregas de *Formula One*. Pero la palma se la llevan unos pocos «¿juegos?» de **PlayStation Portable**, como es el caso de algún traductor que otro, o tal vez una guía turística... Sin duda, no son los mejores títulos del catálogo de **PSP**.

En **PlayStation 3** todavía no hay ningún «fiasco», aunque alguno ya se va quedando atrás en este mundillo tan competente.

En realidad, es bueno tener de ejemplo estos juegos de calidad «baja» para que los desarrolladores no se fijen en ellos, y así crear joyas como *Resistance, Oblivion, Metal Gear Solid, Final Fantasy*...



«Shooter, deportivos y conducción mueven masas»





EL TEMA DEL MES
¿QUÉ PIENSAS DE LA BAJADA DE PRECIO DE PLAYSTATION 3?

Mucha gente verá en esta rebaja el aliciente que le hacía falta para decidirse

JAVIER ARGOTE. VÍA E-MAIL.
Me parece una bajada de precio necesaria, que le dará a la consola el impulso que necesita, ya que las ventas no son todo lo buenas que deberían. De esta forma, mucha gente que no se animaba a comprar la **PS3** debido al alto precio, verá en esta rebaja el aliciente que le hacia falta para decidirse, aunque a otros les seguirá pareciendo cara... Yo, personalmente, compraría el *Starter Pack* ya que incluye juegos que son de los mejores del catálogo, y el precio global es bastante bueno.

¿Qué ventajas tenemos los que compramos la consola en su lanzamiento?

PALOMA DOMINGO RAMA. ALMÀSSERA (VALENCIA).
Al final, los fieles usuarios de **PlayStation** lo han conseguido. La tan ansiada rebaja de **PS3** se va a hacer realidad... Pero, ¿qué pasa con todos los usuarios que compramos la consola en su lanzamiento? ¿Es que sólo servimos para engrosar las estadísticas de la compañía? Lo digo por las declaraciones que recientemente ha dicho el Sr. Ray Maguire, insinuando que los que compramos la consola nada más salir deberíamos sentirnos «honrados» de haber podido disfrutar... ¿El qué? Me pregunto... ¿Ese «montonazo» de retrasos en los supuestamente punteros y maravillosos juegos de tercera generación que deberíamos haber disfrutado y que se quedaron en promesas incumplidas? ¿La famosa retrocompatibilidad y que al final no fue tal y ahora van a suprimir? ¿Aquellos juegos prometidos en la *Playstation Store* y que al final se quedaron en agua de borrajas?

No digo que **Sony** haga lo mismo que **Apple**, que con la rebaja de precio del **iPhone** entregaron un cheque por valor de 100 dólares a todos los que compraron dicho dispositivo en el lanzamiento; pero sí podría regalarnos alguna descarga gratuita de ciertos juegos o títulos de la *Store* por nuestra fidelidad.

Fantástica rebaja, pero con inconvenientes

PAQUI MARTINEZ. VÍA E-MAIL.
La rebaja es fantástica, porque todo el mundo tiene derecho a disfrutar de esta «pedazo máquina», aunque **Sony** ha quitado 20 GB al disco duro, dos puertos USB y el lector de tarjetas. Pero el peor inconveniente es el no poder jugar con mis juegos de **PS2** en **PS3**.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 84.
«Se aproximan unas fechas repletas de auténticos juegazos, ¿qué títulos piensas comprarte en estas navidades?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



DBZ: SHIN BUDOKAI 2 ANOTHER ROAD
ALEJANDRO MILLÁN PINTO.
LA PALMA DEL CONDADO (HUELVA).
Mantiene los 18 personajes del anterior juego y se añaden dos más. Técnicamente es el mismo juego, pero con una mayor jugabilidad. Y la novedad que trae este esperado título es el modo Historia. A este DBZ le pondría, como mínimo, un 9,2.

9,2



VALKYRIE PROFILE 2
J.A.
VÍA E-MAIL

Una gran sorpresa en el tramo final de PS2, imprescindible para los amantes del rol: largo, visualmente precioso, con una gran historia y un genial sistema de batalla con cientos de objetos y habilidades. Como única pega, se podría decir que es lineal, pero está tan cuidado que se le perdona.

9,5



PES 2008
IKER GONZÁLEZ ARAQUISTAIN.
VÍA E-MAIL
Creo que os pasasteis al describir el juego. Llevo muchos años comprando la saga PES, sin darme cuenta de que FIFA tiene más equipos, no se inventan nombres, más formas de juego... Konami tendrá que currar más si quiere que vuelva a comprármelo.

4,5

BUZÓN Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



La fiebre del fútbol parece no tener fin: cuando ya parecía que la batalla entre FIFA y PES estaba saldada, EA Sports BIG anuncia la nueva entrega de FIFA Street; ¿no querías un juego de fútbol arcade? Pues ve preparando las botas...

Shoot'em-up para PlayStation 3

Hola, me llamo Carlos y soy fan de vuestra revista desde hace un año y medio. Quería que me respondierais algunas preguntas :

1 ¿Cuál es la fecha de lanzamiento de *Unreal Tournament 3* para PlayStation 3?
2 ¿Y la fecha de *Battlefield: Bad Company* de PS3?
3 Me gustan mucho los *shooters* On-line, ¿cuál me recomendaríais para PlayStation 3?
CARLOS, VÍA E-MAIL.

1 En teoría y, según **Midway** y **Epic**, el título estará en el mercado americano antes de que llegue diciembre. Con un poco de suerte podremos disfrutarlo aquí a principios del mes de marzo.
2 La próxima entrega de la saga *Battlefield* para sistemas de nueva generación se ha ido retrasando continuamente, desde que **EA** y **DICE** lo anunciaron en 2006. Y, por ahora, tiene una fecha de lanzamiento sin confirmar (aunque parece seguro que llegará en 2008). Si te gusta el sistema de juego de *Battlefield*, te recomendamos encarecidamente el título *Frontlines: Fuel Of War*, que llegará a las tiendas después de Navidad.
3 La decisión está entre *Haze* y *Call Of Duty 4: Modern Warfare*; por ahora, en la redacción todos hemos jugado al título de **Activision** y te aseguramos que es de lo mejorcito que hemos visto en el género en muchos años.



Call of Duty 4. La cuarta entrega de la saga pone al límite el hardware de PlayStation 3.

Alonso, McLaren y PlayStation 3

Hola me llamo Álvaro Cantero y me gustaría que me dieseis la respuesta a estas preguntas:
1 ¿*Call Of Duty 4* utilizará el sensor de movimiento del mando *Sixaxis* de PS3?
2 ¿Han sacado algún tipo de actualización o algún juego de F1 en el que salga Fernando Alonso en McLaren Mercedes?
3 ¿Por qué han dejado de hacer juegos de *WRC*?
ÁLVARO CANTERO, VÍA E-MAIL.

1 El título de **Activision** es una auténtica maravilla, pero no se han esforzado en dotarlo de funcionalidad para el nuevo mando de **PlayStation 3**. La competencia, *Medal Of Honor: Airborne*, tampoco aprovecha en absoluto los sensores de movimiento del *Sixaxis*, así que quedan empatados (pero sólo en eso).
2 Por suerte (ejem), la desastrosa temporada de Alonso en McLaren quedará en el olvido incluso en el terreno lúdico, ya que la licencia de la Fórmula 1 está aún en el aire y nadie ha desarrollado un solo simulador de conducción en el que se pueda «calzar» a Fernando como piloto seleccionable.
3 Después del trabajo realizado con *MotorStorm*, que les ha servido para «venderse» a **Sony** (la compañía nipona les hizo *first party* recientemente), los creadores de *WRC* están tomándose un merecido descanso (bueno, mientras programan algún que otro parche de actualización para *MotorStorm*).





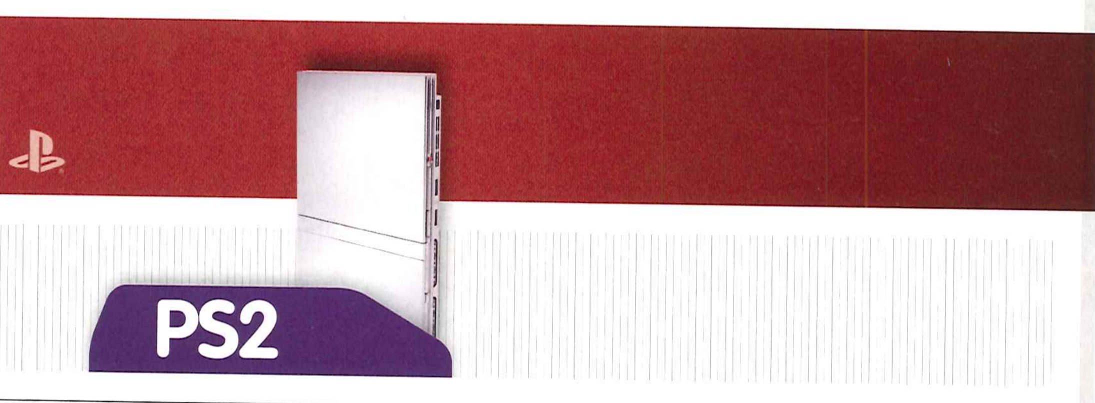
La tecno-duda

Configuración NAT para jugar On-line

Hola, me llamo Juan Antonio y tengo un gran problema: a la hora de querer jugar On-line con PlayStation 3 me pide que tenga un NAT2 o NAT1 y yo tengo un NAT3, ¿cómo puedo conseguir un NAT2 o NAT1?
JUAN ANTONIO, VALENCIA.

Si los juegos te dan este error es porque determinados puertos de red, a través de los que el juego tiene que enviar y recibir datos, están cerrados en el *router* o módem de banda ancha que tengas instalado. Si puedes entrar en la configuración del *router*, dependiendo del modelo, podrás abrir los puertos manualmente (el número del puerto dependerá del juego).
Ponte en contacto con tu proveedor de Internet para solucionar el problema, ellos te guiarán para que puedas abrir los puertos necesarios o, directamente, lo harán por ti.







SUGERENCIAS DEL chef

SERIES NADA SERIAS



AMARILLA
LOS SIMPSON
(EA GAMES)
Aprovechando el tirón de la película, EA da un repaso a los últimos videojuegos de éxito en una súper parodia protagonizada por los personajes de Los Simpson.



IRREVERENTE
PADRE DE FAMILIA
(2K GAMES)
Todo el humor ácido y absurdo de la serie converge en este videojuego, en el que podrás controlar a Peter, Stewie o Brian en tres aventuras diferentes.



KAMIKAZE
JACKASS
(VIRGIN)
La culminación de la tradición cómica del slap-stick pasada por un prisma de insensatez, irresponsabilidad, temeridad y estupidez autolacerante.



1 =
PES 2008
EVALUACIÓN 9,4
El fútbol en mayúsculas, repite una vez más el éxito combinando espectáculo y buena jugabilidad. Konami 44,95€.
+3 años JUGADO ☐



2 =
FIFA 08
EVALUACIÓN 9,3
EA Sports demuestra que no se duerme en los laureles con una impresionante revisión de su simulador. EA Sports. 44,95€.
+3 años JUGADO ☐




3 =
ROGUE GALAXY
EVALUACIÓN 9,0
Un juego de rol impresionante con aventuras de piratas espaciales y espectaculares combates. Sony C.E. 49,99€.
+12 años JUGADO ☐



4 =
FINAL FANTASY XII
EVALUACIÓN 9,7
El regreso de una saga con la misma magia que la ha caracterizado en cada una de sus entregas. Square Enix. 59,95€.
+16 años JUGADO ☐



5 =
GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Seguimos disfrutando como el primer día con esta segunda parte de las tropelías de Kratos.
Sony C.E. 59,99€. +18 años JUGADO ☐



6 =
SYPHON FILTER DARK MIRROR
EVALUACIÓN 8,9
Gabe Logan ha regresado con un juego de acción táctica a la altura de las circunstancias. Sony C.E. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



7 N
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
EVALUACIÓN 9,2
Tercera entrega del juego de lucha basado en la ya mítica serie de animación. Y no decae Atari... 59,95€. +12 años JUGADO ☐



8 N
SINGSTAR LATINO
EVALUACIÓN 8,9
Actualiza tu colección SingStar con un buen puñado de éxitos en castellano.
Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros).
+12 años JUGADO ☐




9 =
VALKYRIE PROFILE 2
EVALUACIÓN 8,9
La saga que no pudo cautivar a Europa como debiera tiene ahora una segunda oportunidad. ¡Y vaya si la aprovecha!
Square Enix. 39,95€. +16 años JUGADO ☐



10 N
WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008
EVALUACIÓN 8,5
Mastuerzos tamaño armario ropero dándose cachetes sobre el ring.
THQ. 59,95€. +16 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



aventura acción
GOD OF WAR II
SONY C.E.
59,99€. +18



conducción
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHT
THQ
44,95€. +12



lucha
DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3
ATARI
59,95€. +12



RPG
ROGUE GALAXY
SONY C.E.
49,99€. +12



shooter
BLACK
EA GAMES
19,95€. +16



deportes
PES 2008
KONAMI
44,95€. +3



party games
SINGSTAR LATINO
SONY C.E.
59,99/29,99€. +12

NUESTROS FAVORITOS



ROGUE GALAXY
The Elf



LOS SIMPSON
Némesis



PES 2008
R. Dreamer



PES 2008
Doc



BUZZ! HOLLYWOOD
Anna



JACKASS: THE GAME
John Tones



LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS
Last Monkey



GOD OF WAR II
Stan By

los más vendidos

1 PES 2008 (KONAMI)
2 FIFA 08 (EA SPORTS)
3 WWE VS RAW 07 (PLATINUM-THQ)
4 TRUE CRIME NYC (ACTIVISION)
5 DRAGON BALL Z: BUDOKAI TEN. 2 (PLATINUM-ATARI)
6 COMMANDOS STRIKE FORCE (EIDOS-PYRO STUDIOS)
7 JUICED 2: H.I.N. (THQ)
8 PES 6 (PLATINUM-KONAMI)
9 NBA LIVE 08 (EA SPORTS)
10 LAS CRÓNICAS DE NARNIA (ATARI)



DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE



A QUÉ JUEGA... HANNA

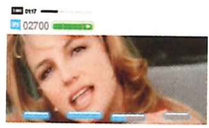


TEKKEN

No nos extraña que esta chica de barrio, que canta desde las tripas y al compás de ritmos urbanos, disfrute con un juego de lucha como Tekken. ¿Adivinas su personaje favorito? Fácil: Christie Monteiro, la capoeirista.

LOS TRES SINGSTAR QUE SUENAN EN CASA DE LAST MONKEY...





SINGSTAR POP HITS 40 PPALES. La coleccion de éxitos más o menos actuales hacen de él el más reclamado por todos.
SONY C.E. 29,95 €. +3 años



SINGSTAR 90's. Sólo hacen falta dos razones para amarlo incondicionalmente: Wannabe de las Spice Girls y Torn de Natalie Imbruglia.
SONY C.E. 29,95 €. +3 años



SINGSTAR LEGENDS. Los invitados tambien tienen derecho a elegir sus canciones favoritas. El veterano Némesis se decanta por este repertorio.
SONY C.E. 29,95 €. +3 años





SUGERENCIAS DEL
chef

ACCIÓN DE PELÍCULA...



CON TINTES NOIR
THE DARKNESS
(TAKE 2)
En esta adaptación del cómic homónimo, la historia de Jackie Estacado y su lado más oscuro presenta claros toques de cine negro y gangsteril.



DESDE HONG KONG
STRANGLEHOLD
(VIRGIN PLAY)
Secuela del Hard-Boiled de John Woo en forma de juego. Acción desenfrenada, tiroteos apocalípticos, coreografías sobrehumanas...



A LA RICA ÉPICA
HEAVENLY SWORD
(SONY C.E.)
Pasión por el combo y la espectacularidad cinematográfica. La historia de Nariko gustará a todos aquellos con inclinación por la lírica de la épica.



1

COD 4 MODERN WARFARE
EVALUACIÓN 9,4
La celebrada serie de acción en primera persona da un salto hasta el presente. Activision 69,95€. +16 años JUGADO ☐



2

ASSASSIN'S CREED
EVALUACIÓN 9,4
Una nueva aproximación al género de entornos abiertos, con una mezcla explosiva de acción, sigilo y acrobacia. Ubisoft 69,95€ +18 años JUGADO ☐



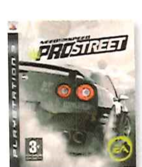
3

FIFA 08
EVALUACIÓN 9,4
Por primera vez, FIFA supera a su eterno rival en nuestro top 10. ¡Viva el fútbol! EA SPORTS 69,99€. +3 años JUGADO ☐



4

RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES
EVALUACIÓN 9,3
Las nuevas y esperadas aventuras de los dos inseparables personajes de Insomniac. Sony C.E. 69,95€. +7 años



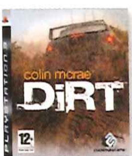
5

NEED FOR SPEED PRO STREET
EVALUACIÓN 9,2
Adrenalina pura frente al volante en uno de los títulos de conducción más celebrados EA. 69,95€.+3 años JUGADO ☐



6

PES 2008
EVALUACIÓN 9,2
Aunque se han dormido un poco en los laureles, desde KCET nos regalan un prodigio de jugabilidad. Konami 64,95€. +3 años JUGADO ☐



7

COLIN MCRAE DIRT
EVALUACIÓN 9,1
La veterana y exitosa saga de rally llega a PS3 con un apartado gráfico impresionante. Codemasters. 69,95€. +12 años JUGADO ☐



8

LAIR
EVALUACIÓN 8,6
Un historia épica y un control innovador en un apasionante título de Factor 5 para PlayStation 3. Sony C.E. 69,99€. +16 años JUGADO ☐



9

STRANGLEHOLD
EVALUACIÓN 9,3
Disparos y mucha acción de la mano de John Woo. Estate atento y que no te tiemble el pulso. Midway. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



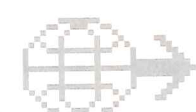

10

THE EYE OF JUDGMENT
EVALUACIÓN 8,5
Juega a las cartas con PlayStation Eye en tu PlayStation 3. ¿A qué es original? Sony C.E. 99,99 €. +12 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. **PES 2008** (KONAMI)
2. **FIFA 08** (EA SPORTS)
3. **HEAVENLY SWORD** (SONY C.E.)
4. **COLIN MCRAE DIRT** (CODEMASTERS)
5. **CONAN** (THQ)
6. **SEGA RALLY** (SEGA)
7. **FOLKLORE** (SONY C.E.)
8. **NBA LIVE 08** (EA SPORTS)
9. **GHOST RECON A.W. 2** (UBISOFT)
10. **WARHAWK + AURIC. BLUETOOTH** (SONY C.E.)

GAME
DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE

EL MEJOR DE...



aventura acción
ASSASSIN'S CREED
UBISOFT
69,95€. +18



conducción
NEED FOR SPEED PRO STREET
EA GAMES
69,95€. +3



lucha
VIRTUA FIGHTER 5
SEGA
69,95€. +16



RPG
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
UBISOFT
69,95€. +16



shooter
COD 4 MODERN WARFARE
ACTIVISION
69,95€. +16



deportes
FIFA 08
EA SPORTS
69,99€. +3



on-line
COD 4 MODERN WARFARE
ACTIVISION
69,95€. +16

DESCARGA DEL MES

EYE CREATE

La herramienta de edición que completa tu PlayStation Eye. Eye Create permite manipular cualquier vídeo que grabes con la cámara, distorsionando, deformando y, en definitiva, pudiendo añadir un buen puñado de efectos. También es posible añadir sonidos y almacenar los resultados.

NUESTROS FAVORITOS









- RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES — The Elf
- CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE — Nemesis
- ASSASIN'S CREED — R. Dreamer
- KANE & LYNCH — Doc
- GUITAR HERO III — Stan By
- SKATE — John Tones
- NEED FOR SPEED PRO STREET — Last Monkey
- RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES — Anna




A STAN BY SE LE CONSUMEN LOS DEDOS CON...



GUITAR HERO 3. Ya era hora de que los guitarristas de PlayStation supieran qué se siente al perder una cuerda durante la canción. **ACTIVISION 59,95€. +16años**



CONAN. Barbarismo howardiano y hack'n'slash liberador. Me arden los dedos de aplastar enemigos y ver a sus mujeres... Ya sabes. **THQ 64,95 €. +18 años**



JERICHO. Acción en primera persona con componentes tácticos en mitad de una pesadilla salida de la mente de Clive Barker. **CODEMASTERS 69,95 €. +18 años**





PSP



QUEMANDO RUEDA...



A GOLPE DE TUNING
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
(THQ)
Competiciones urbanas al borde de la legalidad y decenas de opciones para modificar tu coche.



TRAS BAJAR LA BANDERA
CRAZY TAXI: LA GUERRA DE LOS TAXÍMETROS
(SEGA)
Un clásico de la conducción más arcade revisitado en un estupendo UMD.



A VELOCIDAD SOBREHUMANA
BURNOUT DOMINATOR
(EA GAMES)
Desatar un infierno de velocidad y conducción imposible auténticamente kamikaze sigue sin tener precio.



1 N
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 9,1
A los aficionados a Silent Hill les esperan horas de angustia y terror. Imprescindible.
Konami. 39,95€. +18 años JUGADO ☐



2 ↑
WIPEOUT PULSE
EVALUACIÓN 9,0
Las carreras futuristas de Psygnosis continúan su periplo en un trepidante juego para PSP.
Sony C.E. 49,95 €. +3 años JUGADO ☐



3 ↓
MONSTER HUNTER FREEDOM 2
EVALUACIÓN 9,3
Los cazadores de monstruos más famosos llegan con fuerza. El juego de moda en PSP.
Capcom. 44,95€. +12 años JUGADO ☐



4 ↓
METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



5 =
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EVALUACIÓN 9,3
La aventura de Lara Croft en versión portátil no tiene nada que envidiar a la de PlayStation 2.
Eidos. 49,95€. +16 años JUGADO ☐

6 N
LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO
EVALUACIÓN 8,0
La adaptación de la película de Los Simpson en versión portátil.
EA Games. 49,95€. +12 años JUGADO ☐

7 ↑
CRAZY TAXI: L.G.D.L.T.
EVALUACIÓN 9,1
Divertido como desde la primera entrega, el taxista más loco de Sega llega a PSP.
Sega. 49,95€. +12 años JUGADO ☐

8 ↑
FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS
EVALUACIÓN 9,0
Un grandísimo remake del aclamado RPG de estrategia de PSone. Square-Enix. 44,99€. +12 años JUGADO ☐



9 ↑
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
EVALUACIÓN 8,7
No te puedes perder este título de Tuning extremo para la portátil de Sony. THQ.
44,95€. +12 años JUGADO ☐



10 N
DEAD HEAD FRED
EVALUACIÓN 8,8
Un detective que pierde la cabeza por salvar la ciudad. Literalmente.
Virgin Play. 29,95€. +7 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. **FIFA 08** (EA SPORTS)
2. **WWE VS RAW 07** (PLATINUM-THQ)
3. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)
4. **NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES** (ATARI)
5. **FORMULA ONE 06** (SONY C.E.)
6. **SEGA RALLY** (SEGA)
7. **DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2** (ATARI)
8. **DAXTER** (PLATINUM-SONY C.E.)
9. **FIFA 07** (PLATINUM-EA SPORTS)
10. **ESDLA TÁCTICAS** (EA GAMES)



DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE

EL MEJOR DE...



aventura acción
MONSTER HUNTER FREEDOM 2
CAPCOM
44,95€. +16



conducción
WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
49,95€. +3



lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€. +16



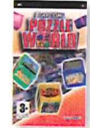
RPG
VALKYRIE PROFILE: LENNETH
SQUARE ENIX
39,95€. +12



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES
EA GAMES
49,95€. +16



deportes
PES 6
KONAMI
19,95€. +3



puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€. +3

NUESTROS FAVORITOS



SILENT HILL ORIGINS
The Elf



CASTLEVANIA: DRACULA X...
Nemesis



SILENT HILL ORIGINS
R. Dreamer



SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW
Doc

LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS
Anna



PURSUIT FORCE JUSTICIA EXTREMA
John Tones



SILENT HILL ORIGINS
Last Monkey

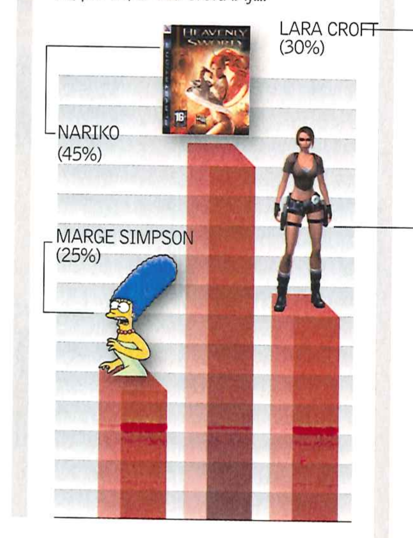


CRAZY TAXI: L.G.D.L.T.
Stan By

LA ESTADÍSTICA

LA PROTA MÁS TREMENDA

Tras acaloradas discusiones y suspiros preocupantes, los muchachos de la redacción hemos decidido que Nariko desbanca, por fin, a Lara Croft. ¡Ay...!



JOHN TONES SIEMPRE VIAJA CON...





WIPEOUT PULSE
¡No salga de casa sin su Wipeout! Hasta hace poco no salía sin el Pure, ahora no puedo viajar sin Pulse.
SONY C.E. 49,95 € +3 años



CAPCOM CLASSICS COL. REMIXED
Una perfecta recopilación de clásicos que no tiene fin. Un Strider portátil siempre es un lujo.
CAPCOM 19,95 € +12 años





GRADIUS COLLECTION. Más clásicos en otro pack interminable. Su dificultad garantiza horas de frustración.
KONAMI 39,95 € . +3 años

POP SUPERSTAR

ENTRA EN LA ACADEMIA

¡MÁS JUEGOS!

RETO MENTAL

Màs Reto Mental

BLOCK BREAKER deluxe

MIAMI NIGHTS Sexo en Miami

PLATINUM SOLITAIRE

DogZ

Telefónica

movistar

Descárgatelo en tu móvil

Envía POPSTAR al 404

o entra

en emoción › juegos › novedades

Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. ind. no inc. Envío y recepción al 404 gratuito.

1 2 3 4

¡Bájate éste y otros juegos de manera fácil y segura!



REGALAMOS

1 EDICIÓN EXCLUSIVA PSP SLIM & Lite + JUEGO

6 JUEGOS SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW

Sony Computer Entertainment España y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de ganar una PSP Slim & Lite Edición Exclusiva + 1 Syphon Filter: Logan's Shadow o uno de los 5 S.F.: Logan's Shadow que regalamos. Para participar envía un SMS con la respuesta correcta antes del 13 de diciembre.











¿CUÁL ES EL NOMBRE DE PILA DE LOGAN?

A) DACIA B) GABE C) DURACELL

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra loganps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: loganps A

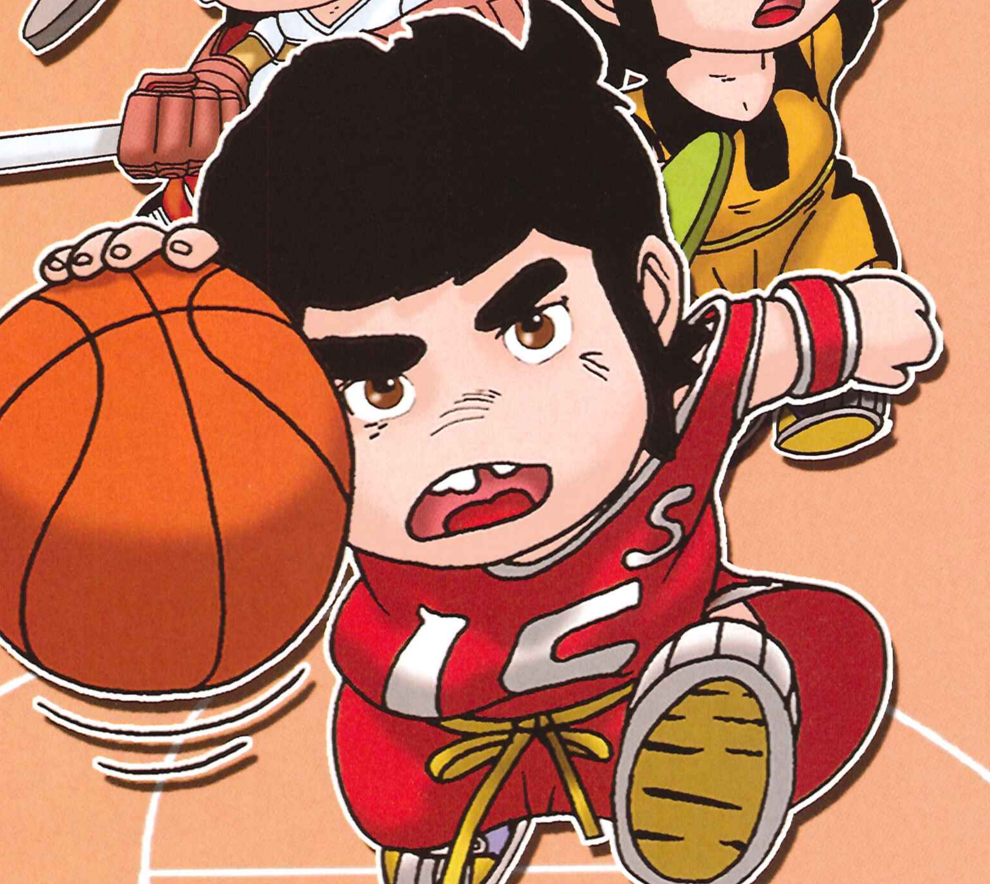
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Algunos premios serán juegos en versión completa promocional. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 13 de diciembre de 2007.

Continúa en Nick...

¡ahora toca DIVERTIRSE!

CHICHO TERREMOTO

De lunes a viernes
a las 18:30
en Nickers



Chicho Terremoto, el niño más travieso y descarado de la televisión, sigue haciendo de las suyas en Nick. ¡No te pierdas la serie y descubre cuál es su deporte favorito!

a) Tenis b) Baloncesto c) Hockey

www.nick.es wap.nick.es

Nick está disponible en Satélite, Cable y ADSL.

REGALAMOS

Codemasters y PlayStation Revista Oficial te invitan a participar en este concurso. Envía un SMS con la respuesta correcta antes del 13 de diciembre de 2007 para optar a uno de los 20 Jericho que regalamos.

20 VIDEOJUEGOS

PLAYSTATION 3

CLIVE BARKER'S JERICHO™

18+ www.pegi.info

codemasters™

PLAYSTATION 3

CLIVE BARKER ES UN FAMOSO...

A) CANTANTE B) REDACTOR JEQUE C) ESCRITOR

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra jerichops espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: jerichops A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Algunos premios serán juegos en versión completa promocional. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 13 de diciembre de 2007.



DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CÓMO CONSEGUIRLO

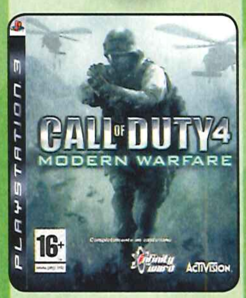
por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €

PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €

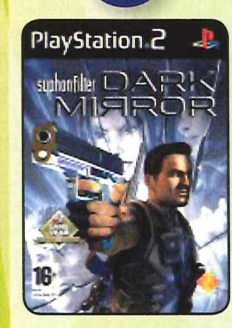
PS3

NBA 2K8

PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 54,95 €

PS2



PVP recomendado 49,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 44,95 €

PSP



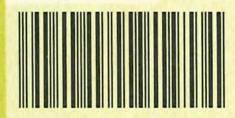
PVP recomendado 44,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 39,95 €



CUPÓN DE PEDIDO

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE — AÑADIR AL PEDIDO



JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD — AÑADIR AL PEDIDO

NBA 2K8 — AÑADIR AL PEDIDO

SYPHON FILTER DARK MIRROR — AÑADIR AL PEDIDO



SONIC RIVALS 2 — AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE ____ APELLIDOS ____ EDAD ____

DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____

POBLACIÓN ____ PROVINCIA ____ CÓDIGO POSTAL ____

TELÉFONO ____ NIF ____ E-MAIL ____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2007







REGALAMOS 5 PACKS MOCHILA Y MALETA

Sony Pictures y PlayStation Revista Oficial te invitan a participar en este concurso en el que puedes ganar uno de los 5 fabulosos packs de mochila y maleta de Eastpak que regalamos. Para participar, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 13 de diciembre.



¿QUÉ PERSONAJE ENCARNA MILLA JOVOVICH?

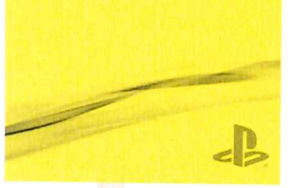
A) OLIVIA NORTON B) ALICE C) ALEJANDRA DUMAS

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra residentps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: residentps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 13 de diciembre de 2007.



playStyle
Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip
MILLA JOVOVICH
NOS CUENTA TODO SOBRE RESIDENT EVIL EXTINCIÓN
moda
ABRÍGATE COMO UN SNOWBOARDER
zona vip
PIGNOISE YA JUEGA CON PLAYSTATION 3
música
CHENOA Y SU ABSURDA CENICIENTA



RINCÓN DEL JUGÓN: TURNING POINT: FALL OF LIBERTY, QUE SALDRÁ A LA VENTA A PRINCIPIOS DE 2008, POSEE UNA BANDA SONORA DE LUJO. SU COMPOSITOR, MICHAEL GIACCHINO HA CREADO MELODÍAS ORQUESTALES EVOCADORAS DE UNA REALIDAD ALTERNATIVA DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. SIN DUDA, SERÁ EL FPS MÁS IMPACTANTE DE PLAYSTATION 3.



EDDIE VEDDER
Into the world

Aprovechando la momentánea parada de las actividades del grupo *Pearl Jam*, su inquieto cantante pone la banda sonora en la nueva película (como director) de Sean Penn. Una colección de canciones solemnes y atormentadas, muy próximas en sonido y espíritu a su grupo de siempre, si bien con cierta orientación acústica que sorprenderá a algunos puristas del *Grunge*. / SONY & BMG



DAVID DE MARÍA
La fuerza de la voluntad

El popular cantante romántico celebra por todo lo alto los primeros diez años de carrera discográfica con esta recopilación de sus canciones más celebradas (*Precisamente ahora, Amores, Pétalos marchitos...*) a las que se añaden 3 temas inéditos. La edición especial incluye, además, un CD de rarezas y un DVD con un concierto en directo. Para los más fans. / WARNER



THE BABYSHAMBLES
Shooter's Nation

A estas alturas, que Pete Doherty es un tipo con talento nadie lo discute. A sus escándalos, su desastrosa vida, aireada hasta el aburrimiento por la prensa amarilla y sus múltiples adicciones, el ex-novio malote de Kate Moss responde con un disco sombrío, furioso, anárquico y emocionante que pone de nuevo las cosas en su sitio. Un clásico contemporáneo, desde ya. / EMI



LOS SÚPER ELEGANTES
E-P

Tras el imparable «boca a boca» que convirtió *Channelising Paradise*, su disco debut, en todo un éxito *underground*, el pizpireto dúo argentino-mejicano comienza la conquista del público masivo con este rompedor adelanto. Cuatro locuras en clave *electropop yeyé*, entre las que destaca *Dance*, el llenapistas más contagioso del año. Atentos a su próximo álbum... / EMI



BRUCE SPRINGSTEEN
Magic

Tras la introspección y la severidad casi espartana de sus últimos trabajos, el héroe de New Jersey recurre de nuevo a sus viejos compinches de la *E Street Band* en este retorno a la exuberancia sonora, el frenesí urbano y los estribillos festivos de la época dorada de *The River*. Canciones como *Radio Nowhere* o *Livin' In The Future*, directas a la lista de clásicos. / SONY & BMG



AC/DC

Una selección de éxitos a la altura de la leyenda

Al fin, una recopilación en imágenes del grupo de Boogie Woogie eléctrico más arrasador de la Historia. Tres DVD que recogen las aventuras de los sumos sacerdotes del *Metal* en su particular autopista hacia el Infierno. Un primer DVD que documenta su primera época (1975-79) y un segundo disco que cubre la segunda época de los australianos (1980-2007). En la edición *Deluxe*, un tercer DVD ofrece rarezas de todas las épocas del grupo. Absolutamente imprescindible.



AC/DC
Plug me in
SONY & BMG



TOP SINGLES

1. **ESTRELLA POLAR.** PEREZA (Aproximaciones / Sony & BMG)
2. **ME ENAMORA.** JUANES (La Vida Es Un Ratico / Universal)
3. **UMBRELLA.** RIHANNA (Good Girl Gone Bad / Sony & BMG)
4. **GRACE KELLY.** MIKA (Life In Cartoon Motion / Universal)
5. **GIMME MORE.** BRITNEY SPEARS (Blackout / Sony & BMG)

CHENOA

entrevista

"La Play es una auténtica salvación para los días de ocio"

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ

Los títulos de anteriores discos (Soy Mujer y Nada Es Igual) reflejaban cómo te sentías. ¿Con *Absurda Cenicienta* también?
Más que el título del disco, porque habla de estar perdida en un cuento real y de ser una reina de nada, el título del *single Todo irá bien* es el que define más como me siento: optimista, de buen rollo... Siempre he sido así, pero ahora más: me tomo la vida con positividad y vitalidad. Hay que tirar para adelante y si lo haces riéndote de todo un poco, pues mejor que mejor.
¿Estás en tu momento más dulce?
Bueno, estoy más relajada y tranquila. Y más que dulce me encuentro en el momento más simpático de la vida. Me hace gracia poder estar disfrutando de mi trabajo al 100%, sentir que tengo las riendas de lo que hago, y escribir las canciones me apetecía mucho. Vamos, ¡ahora estoy en mi salsa!
¿Qué es lo que te motivó componer las letras de *Absurda Cenicienta*?
Con *Nada Es Igual* ya me estrené, hice cinco temas. Y en éste, al poder hacerlo con tiempo, decidí que todas las canciones fueran mías. Me encerré con Alfonso Samos (productor) en el estudio y salieron 20 temas. Yo me encargaba de las letras y él de las melodías.
¿Los 12 temas del disco podrían ser 12 capítulos de tu diario?
En gran parte sí, las canciones dicen cosas que he vivido, he visto y que, por supuesto, me preocupan. Bueno, el último *single Para sentirte* es un *Bonus Track* y está escrito por Gabriel Oré.
Por primera vez hablas de temas sociales como la anorexia o de no llegar a fin de mes, ¿crees que la música debe cumplir una función social a través de las letras?
Más que un deber es una realidad. Un artista tiene ojos y oídos, y es normal que se hable de ello. Otra cosa es que resulte extraño tratar estos asuntos en música pop, lo normal es que se hable del amor y el desamor. De todos modos, los temas de los que hablo no son en plan cantautor protesta.
¿A la hora de componer te sentiste presionada por el éxito de una canción como *Rutinas* de *Nada Es Igual*?
Sí, bastante, para que nos vamos a engañar. Pero los miedos y las barreras con trabajo se superan.
¿Niña o mujer, como te ves?
Mujer, pero rebelde como una niña.
¿Te consideras radical en algo?
Con la actitud de algunas personas. Me gusta la gente honesta, que vaya de frente; que me diga lo bueno y lo malo. La gente que es fiel y no es traidora.
Has incluido baladas con sabor *metal*, te has atrevido con el *rock*, el *soul*. ¿En qué registro nunca te verías cantando?
Rock, soul y *metal* pero todo con un toque muy popero, que conste. Me apasiona la fusión, pero nunca me vería trabajando con sonidos folclóricos.
¿Zapatos de cristal a lo cenicienta; o botas, como el gato con botas?
A lo gato con botas, estoy mucho más cómoda. Me considero una todoterreno.
Tus canciones son como mensajes para afrontar la vida de una forma optimista. ¿Con qué frase te quedarías como filosofía de vida?
Con «no somos perfectos» del tema *Dieciséis*.
¿Sigues teniendo una habitación para la PlayStation?
(Risas) La tenía... Ahora esa habitación es zona de ropa... Pero aún sigo muy atenta al mundo **PlayStation**, estoy enganchadísima al *SingStar*. Es el juego estrella de la reuniones con amigos. La verdad es que la **Play** es una salvación para los días de ocio; ya no juego tanto como antes, pero sí la utilizo más para momentos de cachondeo.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
Una argentina afincada en Mallorca, donde se diplomó en Educación Infantil e inició su carrera como cantante. En 2002 OT le lanzó a la fama.

CDETECA
Chenoa (2002), Mis Canciones Favoritas (2003), Soy Mujer (2003), Nada Es Igual (2005), Absurda Cenicienta (2007).

DE QUÉ VA
De luchadora, currante, sincera y muy vitalista.



CHENOA
Absurda Cenicienta
VALE MUSIC ●●●●○
Letras propias y melodías poperas fusionadas son sonidos rock, metal, soul... Un disco con mucha personalidad.



PIGNOISE

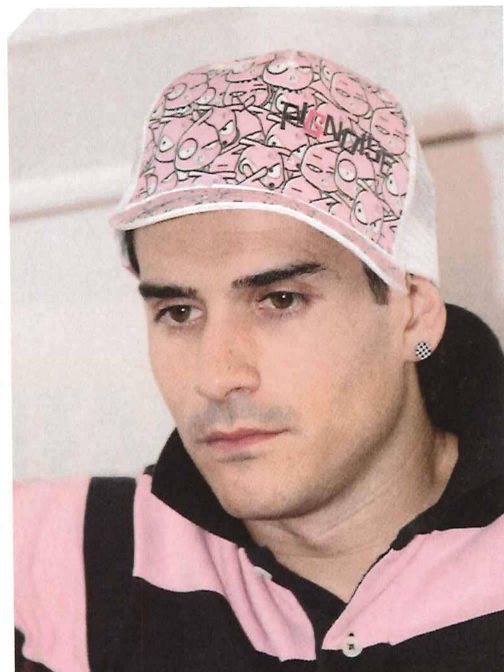
CON NUEVO DISCO Y UNA PS3 BAJO EL BRAZO, SUEÑAN CON SER LA «SINTONÍA» DE UN JUEGO

Ex jugador del Real Madrid y sintonía de una popular serie de televisión son las dos continuas referencias que aparecen en Internet cuando escribes **Pignoise** en el buscador. Dos datos que llenan de orgullo al grupo, pero que censuran si sólo se les reconoce por sendos trabajos. *«¿Por qué un futbolista pasado a cantante llama la atención? ¿A nadie le parecería raro que un panadero montara un grupo de rock? Si preguntas por los trabajos anteriores a los integrantes de otros grupos, seguro que te sorprenderían incluso más»*, comenta Álvaro y añade: *«Nada que perder es una canción a la que tenemos cariño porque nos ha permitido que muchísima gente nos conozca al ser la cabecera de Los Hombres de Paco, pero no la hicimos nosotros; simplemente la versionamos, de hecho nos parece que es una de nuestras peores canciones de Anunciado en TV* (2006)».

Siete duros años de trabajo, cuatro discos de estudio y, por fin, aforo completo en los conciertos: *«a la gente le cuesta gastarse el dinero en música, por eso que en el último directo de la gira en Zaragoza vinieran más de 5.000 personas es una pasada»*, explica Polo. Una intensa gira que les ha llevado por toda la geografía española, a lo que Pablo comenta: *«ha sido una experiencia inolvidable, las pesadas horas de viaje se compensan con el público que va a verte. Además, todo ha sido más llevadero porque en la furgo llevamos la PS2; ¡pasábamos el tiempo jugando a Fight Night Round 3 y NBA 2K7!* Son verdaderos jugones y su última adquisición es una **PS3** de 60 GB, *«más que la nueva jugabilidad del Sixaxis, lo que más me ha sorprendido son los gráficos. La primera vez que ves un juego en movimiento no sabes donde mirar, todo tiene un detalle abismal... ¿cuál será el siguiente paso?*

«Jugar en PS3 es asombroso, ¿cuál será el siguiente paso? ¿Imágenes reales?»







ÁLVARO

¿A QUÉ JUEGAS AHORA?
A Fight Night Round 3.

UN JUEGO QUE TE GUSTARÍA VER EN PS3
Uno de Daytona.

JUEGO PREDILECTO
Pro Evolution Soccer.

¿SOLO O EN COMPAÑÍA?
Siempre en compañía.



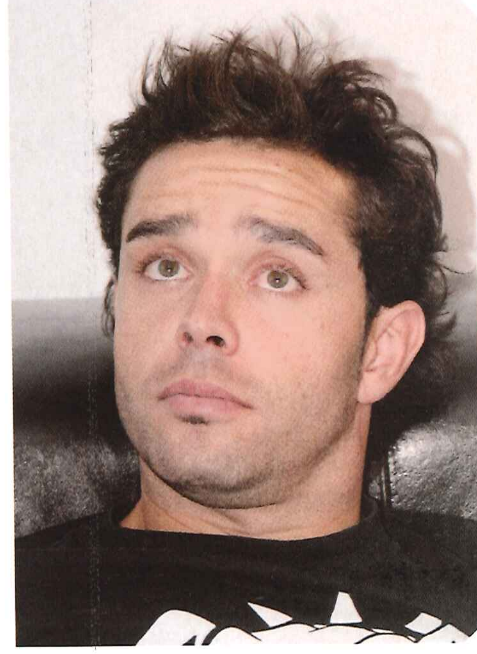
POLO

JUEGO PREDILECTO
NBA 2K7.

¿OLVIDASTE UNA CITA POR ESTAR JUGANDO?
Sí, por estar con unos colegas jugando al PES.

UNA CANCIÓN PARA UN JUEGO
«Por verte» para uno de Snow. estilos musicales.





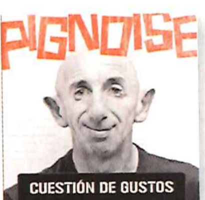


PABLO

MÁXIMO DE HORAS SEGUIDAS JUGANDO
No sé... en F1 suelo hacer las carreras en tiempo real.

JUEGO PREDILECTO
Call Of Duty.

¿CUÁL ES EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS
El juego On-line.

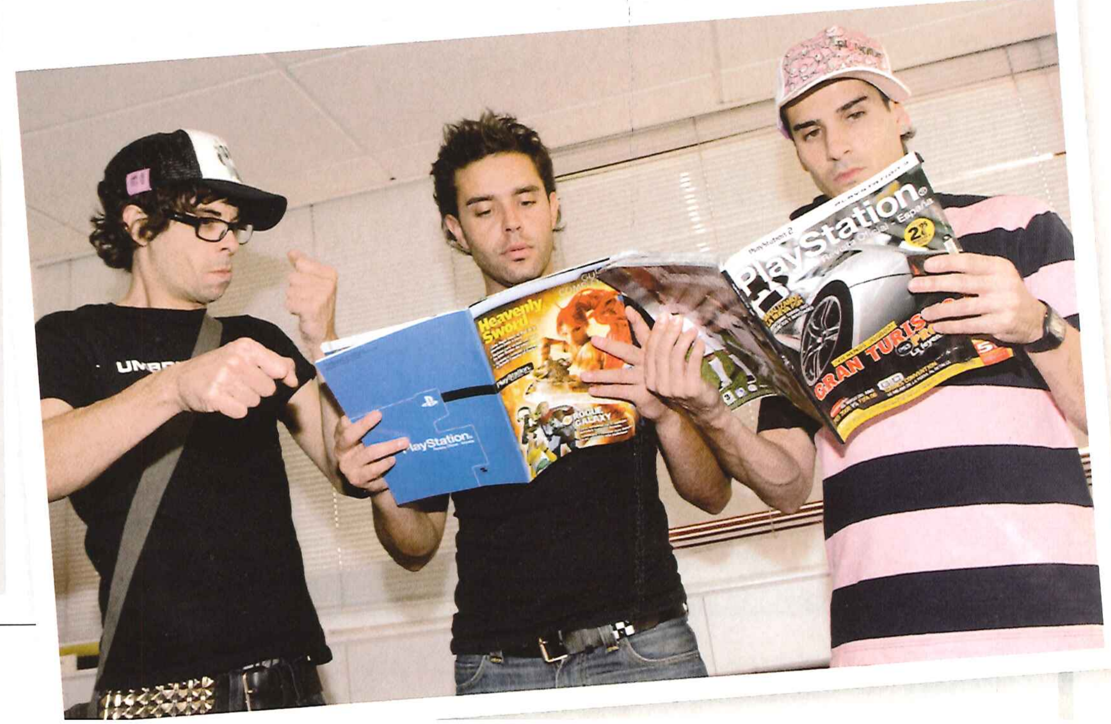


Cuestión De Gustos. Con una actitud más canalla y letras que dicen más, Pignoise afianza su estilo y su sitio en la música.

POR ANA MÁRQUEZ. FOTOS JAVIER BAUTISTA.

¿Imágenes reales?» explica Álvaro. Y entre partida y partida, y conciertos sale Cuestión de Gustos. Un disco que da importancia tanto a las melodías como a las letras: ***«aunque hasta ahora siempre he considerado que la letra es un aditivo, creo que toda canción debe contar algo»***, confiesa el vocalista. Solo hay un lugar, Sin ti, Que no vuelva... son títulos de algunos singles que destilan despecho y desamor, ***«una canción no tiene por qué ser autobiográfica, lo importante es que la gente se pueda sentir identificada al escucharla»***.

Y Pablo añade: ***«un tema puede ambientar cualquier situación e incluso ¡un videojuego! Sería una pasada que una compañía escogiera Sigo llorando por ti para una aventura gráfica, rollo superhéroes»***.





entrevista

MILLA JOVOVICH

NOS CUENTA TODO SOBRE RESIDENT EVIL EXTINCIÓN

Poderosa como una bestia del averno y de aspecto frágil y angelical. Milla no sólo ha dado vida a una heroína poligonal, si no que la ha reinventado

¿Qué fue lo que te motivó para encarnar a Alice en *Resident Evil*?
Mi hermano era un gran aficionado a los videojuegos y por aquel entonces jugábamos juntos. Pensaba que sería divertido protagonizar una película basada en su juego favorito, *Resident Evil*, y pregunté a mi agente que si surgía la posibilidad de que se hiciera una película inspirada en esta saga me avisara. Y así fue, hice una audición para ellos y les gusté.

¡Y ya van tres películas!
Sí, ha sido muy divertido. Me encanta la acción y, sobre todo, la ciencia ficción. Además, disfruto bastante de la licencia y nunca pensé que llegaría a hacer tres películas sobre la saga. No es habitual que una actriz pueda reunir su trabajo en un *pack* de tres DVD...

¿Cómo ha evolucionado Alice a lo largo de la saga cinematográfica?
Ella comenzó siendo bastante inocente y poco a poco ha ido ganando expe-









Una vida de cine. Two Moon Junction fue su primer largo, pero no será hasta 1991 cuando su rostro se hace conocido al encarnar a Lillie en el Retorno Al Lago Azul. Después vinieron pequeños papeles en Chaplin y Kuffs. Y en 1997 protagoniza El Quinto Elemento, le siguió Juana de Arco (1999), Resident Evil (02), Ultravioleta (06)...





Resident Evil Extinción. Esta vez, el desierto será una de las localizaciones más impactantes de la peli, donde se producirán los más espeluznantes duelos contra los no muertos y todo tipo de criaturas. Además, Alice no sólo aparece con nuevo look, sino también con poderes más devastadores...

riencia. Así, en la tercera parte, Alice madura bastante porque debe sacrificar su vida para proteger a la gente que quiere. Ahora es una solitaria. No sabe realmente lo que está pasando con sus nuevos poderes y siguen pasándole cosas muy extrañas. Además, como es lógico, ella ha evolucionado conmigo; es decir, si tú creces, tu personaje también lo hace.

Cada entrega ha sido rodada por un director diferente, ¿crees que ha beneficiado o perjudicado a la saga?

Ha beneficiado, sin duda. Estos cambios han hecho que la licencia sea más interesante porque cada película tiene su propio mundo y su propio sentimiento; es decir, tienes tres puntos de vista diferentes del mundo, de los personajes y del juego *Resident Evil*. Esto lo hace fresco y distinto para los espectadores.

¿Cómo describirías a Russel como director?

Tiene mucha energía. Cuando trabajas en condiciones complejas como en esta película es importante tener a alguien que te motive, y más una persona que está en una situación aún más al límite que tú. Durante el rodaje, Russel terminó en el hospital por deshidratación, ¡rodábamos en el desierto a 60º!

¿Crees que las películas sin Paul Anderson no serían lo mismo?

Por supuesto. Paul es la fuerza motriz de la licencia. Él es un auténtico *gamer* y todo comenzó por él, porque era un gran admirador de *Resident Evil* y quería trasladarlo al mundo del cine. Entrega tras entrega llega con nuevas ideas, le fascina el universo *RE* y le apasiona lo que hace, de ahí la gran calidad de las películas.

¿Qué es lo que más te gusta del género *horror/thriller*?

Lo que más me gusta hacer son cosas locas, en ambientes fuera de lo normal. Además, me permite trabajar con los mejores entrenadores para aprender a manejar armas, practicar artes marciales... Me resulta muy divertido, me mantiene en forma y encima me adentra en este «otro mundo». Y, lo mejor de todo, me convierto en un superhéroe.

¿Cómo se rueda una escena en la que predominan los efectos especiales?

¡Uff! Pues desarrollando al máximo la imaginación. Debes ser capaz de ver en tu mente todo lo que está sucediendo a tu alrededor. Por ejemplo, cuando disparas, realmente no ves cómo continúa el resto de la acción, pero la expresión de la cara, así como el cuerpo deben reaccionar como si lo estuvieras viviendo.

¿Qué es lo que más te gusta de tu personaje en Resident Evil?

Su personalidad. Admiro a Alice, es fuerte, es decisiva... Me gustaría ser como ella; soy bastante indecisa, pero hasta el punto de tener un dilema cuando tengo que escoger un restaurante para ir a comer (risas).

¿En qué se diferencia *Extinción* de las otras dos entregas?

Sobre todo en lo visual, ya que la película tiene como escenario el desierto para dar sensación de mundo apocalíptico, y la mayor parte de la acción se desarrolla durante el día. Además, aparecen nuevos personajes como Claire Redfield (interpretado por Ali Larter) y Carlos (Oded Fehr) vuelve a aparecer. Como adelanto, decirte que Carlos y Alice compartirán momentos y sentimientos que nunca antes se habían visto.

Modelo, actriz, músico, diseñas tu propia línea de moda... ¿Cómo te organizas para poder hacer tantas cosas?

Las cosas van saliendo poco a poco... Sólo escojo los proyectos que me parecen interesantes, tanto de películas como de modelo. Mi línea de moda nació hace ya unos años porque me apasiona la ropa y dibujar los diseños. Sinceramente, lo realmente importante en esta vida es disfrutar con todo lo que haces.

¿Qué proyectos tienes en mente?

Voy a hacer un cameo en la película de mi amigo Wim Wenders quien, por cierto, será padrino de mi niño, que nacerá en noviembre. En la peli interpreto a ¡una superhéroe embarazada! (risas). También tenía otra película para este año, pero debido a mi embarazo he tenido que cancelarlo. Quizá se retrase para la primavera, se titula *The Winter Queen* y está basada en la novela de Boris Akunin.





Ver a Tyrant, por fin, en una pantalla de cine.

Mucho nos tememos que con el cierre de la trilogía se acaba todo.

RESIDENT EVIL: EXTINCIÓN

POR **BRUNO SOL**

Acción, sustos y zombis de secano

La adaptación cinematográfica de *Resident Evil* llega a su tercera entrega, asimilando los nuevos aires que ha tomado la franquicia que inventó el *Survival Horror*. Si *Resident Evil 4* nos demostró en **PS2** que no hacía falta la oscuridad para aterrorizar al jugador, los zombis de ***R.E.: Extinción*** campean a pleno sol en una Tierra desertificada por la acción del *T-Virus*.

Milla Jovovich vuelve a encarnar a la heroína Alice, cuyos poderes se multiplican película tras película. En ésta, además de acabar con los zombis a base de patadas y cuchilladas varias, Alice despliega unos poderes psíquicos que ni Carrie en pleno delirio menstrual. El gran atractivo de ***Resident Evil: Extinción***, al menos para los mitómanos de los juegos originales, es descubrir a unos cuantos personajes emblemáticos del universo *R.E.* entre los secundarios. Ali Larter (la madre con «dos caras» de *Heroes*) interpreta a Claire Redfield, mientras que Oded Fehr repite como Carlos Olivera. Verás al taimado Albert Wesker ejercer de presidente de la corporación *Umbrella* y, como plato fuerte, aparece en escena Tyrant: el monstruo más emblemático de la saga, con permiso de *Nemesis* (que ya ejerció de villano en la película anterior).

Paul W.S. Anderson vuelve a encargarse del guión, cediendo la silla de director al veterano Russell Mulcahy (*Los Inmortales*). Entre los dos logran una película resultona, poco sangrienta para los *fans* del género zombi, pero entrañable si has crecido (y envejecido) junto a los muertos vivientes de **Capcom**.

Director
RUSSELL MULCAHY
Guión
PAUL W.S. ANDERSON
Reparto
MILLA JOVOVICH, ODED FEHR, ALI LARTER, ASHANTI
Género
ACCIÓN/TERROR
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
SONY PICTURES

Por fin, Tyrant. Mucho ha tardado en aparecer en la gran pantalla el primer jefazo del universo Resident Evil. Aunque el francés Patrick Tatopoulos (famoso por sus trabajos para Roland Emmerich, y responsable de los diseños del Silent Hill cinematográfico) se ha tomado algunas libertades, como extender las garras de Tyrant a modo de tentáculos, el diseño del mostrenco mutante es bastante fiel al Resident Evil primigenio.



INVASIÓN

Vieja historia con nuevos efectos especiales

Remake del *remake* que se basa en la historia del escritor Jack Finney sobre los ladrones de cuerpos (*Invasion Of The Body Snatchers*). En 1956 tuvimos la versión de Don Siegel con guión de Daniel Mainwaring, una película que a estas alturas de cultura técnica nos da más risa que miedo, pero que contó con el «elemento sorpresa». En 1978 llegó Philip Kaufman (sí, el director de *Quills*... ¡menudo currículum!) y dirigió a actores como Donald Sutherland, Jeff Goldblum o Leonard Nimoy en una versión más «espectacular», pues quería hacer un lavado de cara a la versión de serie *X, Y o Z* de los 50. Ahora llega el alemán Olivier Hirschbiegel (*El Hundimiento*) utilizando como gancho a una cada vez más misteriosamente joven Nicole Kidman (eso sí que da miedo...) y un revalorizado Daniel Craig. Hirschbiegel ofrece un arranque prometedor a sabiendas que el público intuye «de qué va la cosa», pero a medida que avanza la historia puede llegar a decepcionar más de lo recomendable. SEBASTIÁN JIMÉNEZ

Título original
THE INVASION
Director
OLIVIER HIRSCHBIEGEL
Guión
DAVID KAJGANICH BASADO EN LA NOVELA DE JACK FINNEY
Reparto
NICOLE KIDMAN, DANIEL CRAIG, JEREMY NORTHAM, JACKSON BOND
Género
CIENCIA-FICCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS.



LEONES POR CORDEROS

Redford dirige una historia corta, pero intensa

Primera película dirigida por Redford que dura menos de cien minutos: esto, sin duda, animará a muchos a verla. Eso sí, es para verla preferiblemente con la mente despejada, porque su hora y media es densa a más no poder; y no debes perder ni una sola frase y ni un solo gesto de la magnífica interpretación de todos los actores. En tres puntos diferentes del globo, las vidas de distintas personas pueden modificar el destino del mundo. Redford pone sobre la mesa el polémico asunto de la política de EE.UU. tras el 11-M. Sorprende un Tom Cruise que, en esta ocasión, hace del menos bueno de la cinta, un cuadriculado y frío cachorro de los republicanos seguidores de Bush. Creíble. S.J.

Director
ROBERT REDFORD
Guión
MATTHEW M. CARNAHAN
Reparto
ROBERT REDFORD, TOM CRUISE, MERYL STREEP, MICHAEL PEÑA, ANDREW GARFIELD
Género
DRAMA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
HISPANOFOX

TOP PELÍCULAS APOCALÍPTICAS



1 Mad Max 2. Hordas de punkarras recorren la Tierra en busca de gasolina, mientras masacran a todo bicho viviente.



2 The Last Man On Earth. V. Price sobrevive entre mutantes, en esta adaptación del libro de R. Matheson.



3 El Planeta De Los Simios. Hasta el final no descubres que el planeta no es otro que la Tierra, tras la hecatombe nuclear.



4 Cuando El Viento Sopla. Los últimos días de dos abueletes, únicos supervivientes de un ataque nuclear.



5 El Día Después. En las postrimerías de la guerra fría, el filme desató la histeria de cómo se sobreviviría a la bomba atómica.

tráilers



JUMPER
www.jumperthemovie.com

¿Recordáis el truco de la teletransportación de Son Goku? Pues los protagonistas de la nueva película de Doug Liman hacen lo mismo, con espectaculares resultados.





SOUTHLAND TALES
www.southlandtales.com

Tras recibir críticas demoledoras en Cannes, el director de Donnie Darko regresó a la sala de montaje para quitar una hora a su nueva película. Aun así, es rara de narices.



WRISTCUTTERS
www.wristcutters.net

El purgatorio tiene forma de carretera en esta peculiar road movie, protagonizada por suicidas. Pero incluso en el inframundo es posible encontrar el amor. Qué bonito.

entrevista

SCOTT BENZA
SUPERVISOR DE ANIMACIÓN, INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC

¿Cuál fue tu robot favorito a la hora de diseñar?
Bumblebee. Su personalidad nos proporcionó una gran variedad de estilos de animación e interpretación. Todos los animadores querían trabajar en algún plano en el que saliera él.
¿Usasteis modelos humanos para animar o inspirar la animación de algún robot?
Los animadores de **ILM** usaban siempre una referencia en vídeo para incrementar el realismo de la animación. Dependiendo de los requerimientos de la toma, la referencia podía ser a veces material de los especialistas, o los propios animadores actuando delante de la cámara...
¿Impuso Hasbro alguna restricción en la animación o diseño de los robots?
Michael Bay trató directamente con **Hasbro** acerca del diseño de los robots. La gente de **Hasbro** estuvo muy abierta a los cambios que Michael propuso. Dado que la mayoría del equipo era fan de los robots originales, no intentamos reinventar aquello que sabíamos que a la gente le gustaba.
¿Cuál fue la secuencia más difícil de crear?
La persecución por la autopista entre *Optimus* y *Bonecrusher*. Dos robots transformándose a altas velocidades, chocando y luchando fue un gran desafío. El duelo que tiene lugar abajo fue fruto de la colaboración de animadores y especialistas. Los segundos lucharon de forma muy violenta inspirándose en una animación previa. Los animadores rehicieron la primera versión, a partir de esta lucha grabada, mejorando la intensidad de la pelea entre los robots...

↑ Rápida, enloquecida y loquísima. Acción desenfrenada para el blockbuster del año.

↓ Nos pongamos como nos pongamos, no volveremos a tener 10 años.

POR **JOHN TONES**

TRANSFORMERS

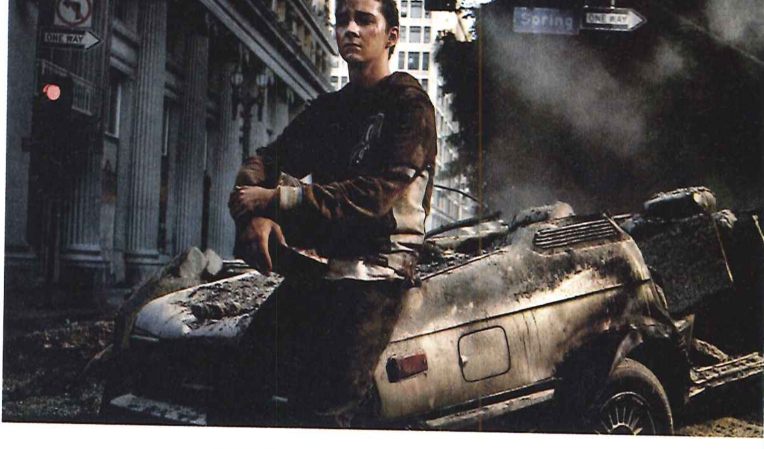
Muchísimo más de lo que el ojo ve



DVD El éxito de ***Transformers: La Película*** tuvo dos efectos paralelos. Primero, desató una fiebre que aún dura y que ha llevado a la reedición de los clásicos animados, y a la proliferación de *merchandising* bufo. Segundo, y más importante, demostró que adaptar al cine una franquicia de juguetes de hace veinte años es una idea que puede parecer, sobre el papel, abocada al fracaso, pero que con pasión y conocimiento de la fuente original se puede convertir en el gran estreno del año. Robots gigantes sacudiéndose bofetadas que hacen temblar los edificios, persecuciones a velocidades absurdas entre estructuras titánicas de metal e incluso algo de comedia de situación con brutos mecánicos alienígenas son los componentes de un filme que ahora llega en DVD con notables extras en su versión de dos discos. Aparte del comentario de Michael Bay, podrás disfrutar de entrevistas exclusivas, un repaso al diseño, la creación y la animación de los robots, y un detallado análisis del rodaje de la escena del ataque en el desierto, desde su etapa más primitiva hasta el resultado final.

PELÍCULA ●●●● EXTRAS DVD ●●●

Con
SHIA LABEOUF, MEGAN FOX, JOSH DUHAMEL
Director
MICHAEL BAY
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Audio
CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuidora
PARAMOUNT H.E.
19,95 € (Ed. Sencilla)
23,95 € (Ed. Especial)





« **Chicas mecánicas.** Es decir, que arreglan coches. Un clásico intemporal de Bay.

STARSHIP TROOPERS EN BLU-RAY.

UNA DE NUESTRAS PELIS FAVORITAS DE TODOS LOS TIEMPOS LLEGA A LA ALTA DEFINICIÓN, DE LA MANO DE WALT DISNEY ST. H.E., CON ESCENAS ELIMINADAS, IMÁGENES DEL RODAJE Y COMENTARIOS DEL DIRECTOR.





SUNSHINE

Por separado o en pack

Extras de calidad y no por rellenar y justificar el por qué de la edición digital.

Prácticamente nada, sobre todo si a uno le gusta el estilo personal Boyle.

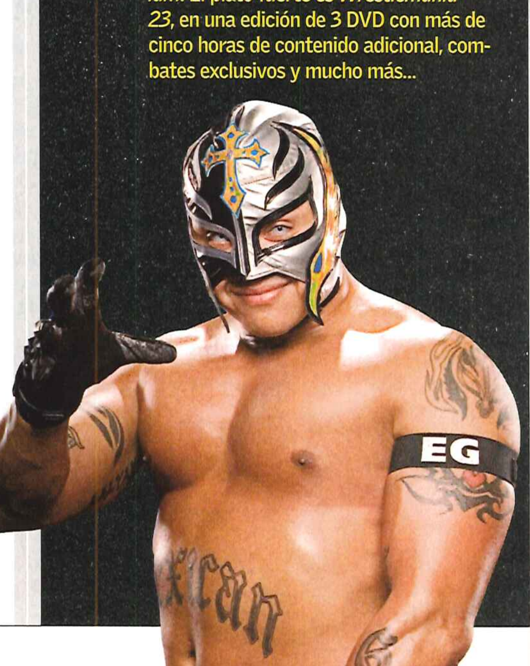
DVD **Fox** regala a los seguidores del director británico, Danny Boyle, una edición en DVD que cuenta con esos extras que justifican y suponen un valor añadido a la película en sí simple y llanamente. La apocalíptica cinta escrita por Alex Garland luce magnífica en formato digital. Se añade, además, un final alternativo y escenas eliminadas; todo un punto de interés para una película de supervivencia con un desenlace en principio tan definido. Pero si tu presupuesto aún no ha sufrido los efectos del desgaste del mes, puedes adquirir el *pack* Danny Boyle por 34,99 € que además de ***Sunshine*** incluye *28 Días Después, La Playa* y *Millones*. SEBATIÁN JIMÉNEZ

Con
CLIFF CURTIS, CILIAN MURPHY
Audios
CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN
Distribuye
20TH CENTURY FOX HOME ENT.
19,95 €

PELÍCULA ●●●● EXTRAS ●●●●●

Los reyes de la WWE en DVD

Si no te pierdes ni un solo combate televisado y disfrutas como un enano con los juegos de lucha de la WWE, no deberías perderte los siete DVD que saldrán a la venta a finales de noviembre. El Enterrador, John Cena, Batista, Rey Misterio, Shawn Michaels y otras estrellas del *catch* se partirán los morros en tu televisor en los duelos más memorables que ha dado este año 2007: *Backslash, Judgment Day, One Night Stand, Vengeance, The Great American Bash* y *Summerslam*. El plato fuerte es *Wrestlemania 23*, en una edición de 3 DVD con más de cinco horas de contenido adicional, combates exclusivos y mucho más...





El abuelo es el peor. Hostel 2 incluye el sorprendente cameo como asesino caníbal de Ruggero Deodato, director de la seminal Holocausto Caníbal, película que Eli Roth ha descrito como esencial para entender el malsano espíritu que habita en Hostel 2.

HOSTEL 2

Hora y media de sincera brutalidad

DVD BLU RAY UMD *Hostel* levantó ampollas en su momento por su concepto atrevido, rotundo y que retrotraía a días más salvajes del género de terror: hora y media de sufrimiento puro, de horror sin ambages multiplicado en la secuela. Aún más pura en su honesta brutalidad, ***Hostel 2*** vuelve a narrar cómo un grupo de turistas norteamericanos (todo chicas esta vez), se pierden en los abismos de la Europa del Este más macabra. La edición en DVD incluye comentarios, documentales y escenas eliminadas. J.T.

Con
LAUREN GERMAN, ROGER BART, HEATHER MATARAZZO
Audios
CASTELLANO, INGLÉS, CATALÁN (5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS
Distribuye
SONY PICTURES HE
17,99 € (DVD)
12,99 € (UMD)
29,99 € (Blu-ray)

PELÍCULA ●●●●
EXTRAS DVD / B-R ●●●



PLANET TERROR







La mitad de programa doble que nunca pudimos ver



La película de zombies más descacharrante de los últimos años. Disfrutarás cada minuto de metraje.

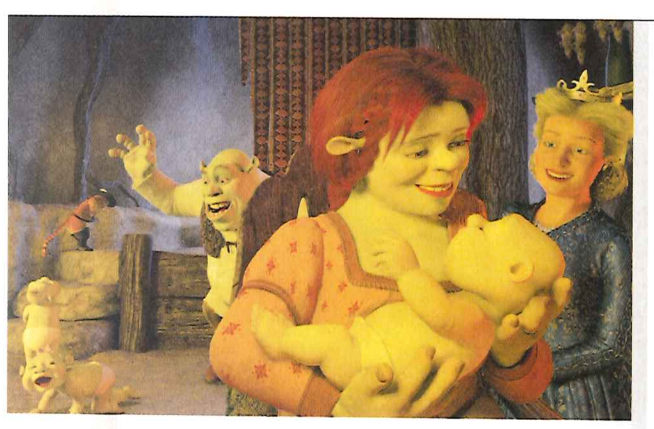


La ausencia de los tráilers falsos que acompañan a Grindhouse en USA.

DVD No nos permitieron disfrutar de *Grindhouse* en los cines tal y como fue creada (como un programa doble de *Planet Terror* y *Death Proof*) y tampoco la veremos así en DVD. La primera en aparecer en formato digital es la delirante película de zombis de Robert Rodriguez, con su heroína coja (que utiliza un subfusil a modo de pierna) y Bruce Willis ejerciendo de maloso. Por 3 € más, merece la pena adquirir la Ed. Especial, con seis documentales y los comentarios del director (algo que sí incluye la Ed. Sencilla). Lo que no tiene disculpa es la ausencia de los tráilers falsos. Ni siquiera han añadido el de Machete. BRUNO SOL

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●○○

Con
ROSE MCGOWAN, FREDDY RODRIGUEZ, MARLEY SHELDON, BRUCE WILLIS
Audios
CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1).
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
AURUM
17,95 € (Ed. Sencilla)
20,95€ (Ed. Especial)



SHREK TERCERO

Esto ya huele a Navidad

DVD **Paramount** prepara sus pesos pesados de cara a Navidad y no podía faltar nuestro ogro favorito. La tercera parte de las aventuras de Fiona y Shrek llega a DVD en dos ediciones: una estándar y otra especial de dos discos. Tanto una como otra vienen con un montón de extras destinados al uso y disfrute de toda la familia (incluidos juegos) justo lo que necesitan «Los Shrek» al final de las últimas andanzas dirigidas por Chris Miller y Raman Hui. Otra de las ventajas de la edición digital es poder gozar del doblaje original y «ejemplar» a cargo del divertido Mike Myers y Eddie Murphy, que tanto nos costó encontrar en las salas de proyección cuando se estrenó en cines. S.J.

PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS DVD ●●●○○

Con
MIKE MYERS, EDDIE MURPHY (V.O.)
Audios
CASTELLANO, INGLÉS, CATALÁN (TODOS EN 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, CATALÁN
Distribuye
PARAMOUNT H.E.
20 € (Ed. Normal)
24 € (Ed. Especial)

LA FUENTE DE LA VIDA

Reflexiones profundas

DVD BLU RAY Necesitábamos urgentemente una edición digital de esta película de Darren Aronofsky para dar vueltas una y otra vez a todo lo que nos quería decir este particular cineasta con esta romántica película de ambiciones metafísicas. A pesar de que vuelva a desconcertarnos con su historia como ya hiciera en 1998 con *Pi* (en esta ocasión, también firma el guión), ahora los saltos en el espacio y en el tiempo para que un hombre emplee hasta su último aliento por salvar a una mujer, cuentan con unas imágenes, oníricas o realistas, que necesitaban los 1080p: la mirada de Weisz o la recreación del árbol de la vida lo merecen. S.J.

PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS DVD ●●●○○
EXTRAS BLU-RAY ●●○○○

Con
HUGH JACKMAN, RACHEL EWISZ
Audios
CASTELLANO, INGLÉS D.D. 5.1
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
20TH CENTURY FOX H.E.
29,99 € (Blu-Ray)
14,95 € (DVD)



TWIN PEAKS ED. DEFINITIVA

¿Recuerdas quién mató a Laura?

DVD Este fenómeno televisivo, que llevó el universo de David Lynch al gran público, ya fue comercializado en DVD en 2002 por **Manga**; y el año pasado en tres entregas por **Paramount**, pero quedan empequeñecidas ante esta edición, que atesora en 10 DVD todo lo que un fan de *Twin Peaks* podría soñar. Dos versiones del capítulo piloto, seis documentales, dos *sketchs* de Maclachlan en *Saturday Night Live*, un mapa interactivo, un vídeo musical, galería de imágenes, escenas eliminadas y los 29 capítulos remasterizados. Ya sabes qué pedir a Papa Noel... B.S.

PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS DVD ●●●●●

Con
KYLE MACLACHLAN, MICHAEL ONTKEAN, LARA FLYNN BOYLE
Audios
INGLÉS (5.1, ESTÉREO), CASTELLANO, ITALIANO, ALEMÁN (EN MONO)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO...
Distribuye
PARAMOUNT H.E.
99,95 €



¡NO TE LO PIERDAS!

CON EL NÚMERO DE **ENERO**, UNA **FUNDA** PARA TU **PSP**

PlayStation®
Revista Oficial - España

PlayStation
Revista Oficial - España

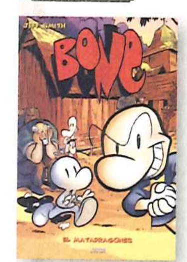


GRUPO ZETA

PlayStation®
Revista Oficial - España



cómic



BONE 4: EL MATADRAGONES

Con el agua al cuello

Cuarto tomo de la saga creada por Jeff Smith y protagonizada por los dispares primos Bone y la bellísima Thorn, que tiene al pobre Fone Bone loquito perdido. A estas alturas de la historia, con el quinto tomo a punto de publicarse (y un buen puñado de lectores ansiosos hasta la desesperación), Thorn ha descubierto demasiadas cosas sobre su pasado como para asimilarlas fácilmente, Phoney Bone sigue adelante con sus planes para volver a *Boneville*, y Fone Bone se acerca a una decisión radical y necesaria. Todo mientras las *Mostrorratas* preparan un asalto definitivo de consecuencias... ¡dios, para cuándo el quinto tomo!

Autor
JEFF SMITH
Editorial
ASTIBERRI
PVP **15 €**



TOP LIBROS
NO INTENTES ENTENDERLOS

1. **FERDYDURKE** Witold Gombrowicz
2. **LA EXHIBICIÓN DE ATROCIDADES** J.G. Ballard
3. **EL TERCER POLICÍA** Flann O'Brien
4. **EL ALEPH** Jorge Luis Borges
5. **EL INSTANTE ALEPH** Greg Egan



TOP CÓMICS
TIRAS DE PRENSA

1. **THE COMPLETE FAR SIDE** Gary Larson
2. **SNOOPY & CARLITOS** Charles M. Schulz
3. **THE COMPLETE CALVIN & HOBBES** Bill Watterson
4. **STURMTRUPPEN** Bonvi
5. **FLASH GORDON** Alex Raymond

figuras

LOS ZOMBIS DE MARVEL

¡Supercerebrooooo!

Fabricante
MARVEL TOYZ
Dimensiones
18 CM.
PVP **25 €/UD.**

Son un clásico moderno. Vale, exageramos, pero para los *fans* de **Marvel** y el género zombi, el encuentro de ambos mundos fue un *musthave* desde su primer anuncio. El resultado, regular, pero ver convertidos a nuestros súper favoritos en hambrientos muertos vivientes ha sido una corrosiva y divertida experiencia.

Así entenderás que estos dos muñecos adornen ya nuestras estanterías con sus *gimmicks* guarros y zumbones: *Spider-Man* puede sostener esa pierna descarnada en sus manos; y al Capitán Trueno se le puede levantar, literalmente, la tapa de los sesos.

Lo cierto es que no son muy fáciles de encontrar, pero los quieres. Lo sabemos, y nada es imposible.



Autor
PHILIP PULLMAN
Editorial
EDICIONES B
Páginas
Libro I **384**
Libro II **288**
Libro III **448**
PVP
Libro I **16,95 €**
Libro II **14,95 €**
Libro III **16,95 €**

LA MATERIA OSCURA: LA TRILOGÍA DE LA BRÚJULA DORADA

Mundos alternativos, magia, metafísica y una joven perdida

La trilogía del autor inglés Philip Pullman, compuesta por las novelas ***La Brújula Dorada***, ***La Daga*** y ***El Catalejo Lacado***, estrena nuevas ediciones a rebufo de su adaptación cinematográfica de inminente estreno en la gran pantalla (concretamente el 5 de diciembre).

Lyra Belacqua vive en una versión alternativa de nuestro propio mundo, en el que la Revolución Industrial pasó de puntillas. Y donde la magia y una todopoderosa Iglesia dominan la sociedad. Un mundo en el que, además, cada persona tiene una representación física de su propia alma en forma animal: los *daemonions*. Pero en su intento de rescatar a su amigo Roger, secuestrado como tantos otros niños por una misteriosa organización con la que Lyra tiene conexiones muy a su pesar, la joven Belacqua descubrirá que su realidad forma parte de un multiverso: una serie de mundos paralelos a los que se verá arrastrada en un forzado viaje hacia la madurez.

Pullman firma una muy recomendable historia en tres entregas plagada de Iglesias corruptas, creencias cuestionadas, relatividad existencial, dilemas vitales... y osos acorazados.

POR **STAN BY**

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda





NOVIEMBRE
18

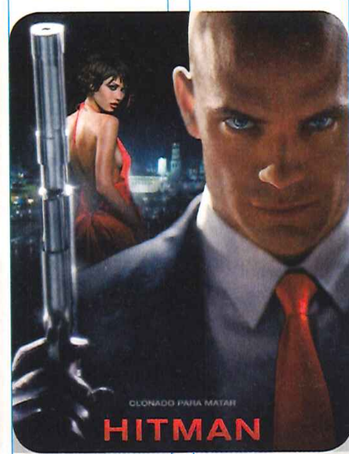
MIRA Y JUEGA. Juega a los estrenos de cine en Cinegames (Beowulf...), C.C. Avenida M-40, Madrid.

NOVIEMBRE
21

SPARROW EN ALTA DEFINICIÓN. Blu-ray de PDC3 con inagotable contenido extra.

NOVIEMBRE
23

KANE & LYNCH. No te pierdas el nuevo título del estudio danés IO Int. para PS3.



NOVIEMBRE
29

FESTIVAL ARTE URBANO. Actúa La Mala Rodríguez, entre otros, en Sala La Riviera (Madrid).

NOVIEMBRE
30

HITMAN. La adaptación al cine del popular videojuego, al fin se estrena en la gran pantalla.

DICIEMBRE
4

POTTER EN ED. COLECCIONISTA. Las 5 entregas de la saga, más disco adicional con 3 horas de extras.

DICIEMBRE
5

VIDEOJUEGOS. A la venta Wipeout Pulse para PSP y Uncharted para PS3.



DICIEMBRE
7

FESTIVAL PURPLE WEEKEND. En León, del 6-8, con directos de The Nack, Deluxe...

DICIEMBRE
8

CUVA. Del 6 al 8 con exposiciones de fotografía, cine, conciertos... en Santander.

DICIEMBRE
12

LOS SIMPSON. La película ya en DVD y Blu-ray, ambos incluyen escenas eliminadas.

DICIEMBRE
13

ONLY PS3. Medal Of Honor Airborne y The Orange Box (recopilatorio de Half Life).

DICIEMBRE
14

REVISTA + FUNDA PSP. A la venta el nuevo número de Revista Oficial PS icon una fantástica funda para PSP!

DICIEMBRE
16

50 CENT. En concierto el rapero más polémico de los últimos tiempos. En el Palacio de Deportes de Madrid.





FORD FOCUS WRC-S COMO IR DE RALLY

Sólo se fabricarán 666 unidades

Su estética lo delata. La bandera de cuadros y las siglas **WRC-S** son una clara declaración de intenciones de que estamos ante un modelo muy original y con ciertas particularidades para los amantes de la conducción deportiva sin concesiones. Lo curioso es que, además, se puede utilizar sin problemas para un uso diario, porque la suspensión no es especialmente dura.

No suele ser muy frecuente que un compacto de estas características monte un motor *turbodiésel*, pero en **Ford** se han dado cuenta de que esta mecánica va de maravilla por su funcionamiento suave y su bajo consumo. En carretera, sin hacer el bestia, se puede llegar a una media de consumo de un poco más de 5 Litros a los 100 Kilómetros. Por otra parte, su comportamiento es bastante noble y predecible; es decir, no se trata de un coche radical. Asimismo, por dentro está muy bien acabado con un aire deportivo indiscutible. Los marcadores son de tonalidad roja, en lugar de la verde clásica de **Ford**, y la consola central se ha remodelado con respecto a sus hermanos más convencionales. Con respecto al equipo de frenada, nos ha parecido que está a la altura de las circunstancias, con un tacto adecuado de los pedales y suficiente para hacer la parada con suavidad.



De serie. Varios *airbags* frontales, laterales y de cabeza; control de estabilidad y de tracción; antibloqueo de frenos; volante regulable en altura; dirección asistida, ordenador de viaje; cierre centralizado con mando a distancia; elevalunas eléctricos; asientos deportivos; radio CD, llantas de aleación...

↑ Estabilidad y bajo consumo para sus prestaciones.

↓ El cambio y el embrague son muy duros de manejar.

Motor **2 LITROS (4 CILINDROS)**
Potencia **136CV** | Aceleración 0-100 Km/h **9,3 S**
Velocidad Máxima **203 KM/H**
Consumo Medio (L/100 Km) **5,6**
Precio: **22.126 E €**
www.ford.es

RENAULT MEGANE TEAM R-26

Un misil imparable

Lleva equipado un motor de 230 CV de potencia y las sensaciones al volante son únicas. El sistema de frenada no desmerece del conjunto al montar unos *Brembo;* además, los asientos *Recaro* de serie, que recogen de forma estupenda al conductor y acompañante, son muy interesantes. En el interior luce una placa numerada que recuerda a los Fórmula 1.



POR MOTOR ZETA



Antonio Franco recibió el premio de manos de la Infanta Cristina y en presencia de Antonio Asensio Mosbah.

ANTONIO FRANCO, PREMIO ANTONIO ASENSIO

El periodista Antonio Franco recibió el quinto premio Antonio Asensio por su estilo cercano y de gran calidad

« De derecha a izquierda: Francisco Matosas, Antonio Asensio Mosbah, la Infanta Cristina, José Montilla, Jesús Caldera, Joan Clos, Elena Salgado, Carme Chacón, Jordi Hereu y Celestino Corbacho (alcalde de Hospitalet de Llobregat).

Galardonados en ediciones anteriores: el diario italiano La Repubblica, la cadena de televisión pública británica BBC, el diario de Nueva Orleans The Times-Picayune y la organización Reporteros Sin Fronteras.

El periodista Antonio Franco subió emocionado al escenario del Palau de la Música de Barcelona para recibir, de manos de la Infanta Cristina, el **Premio Antonio Asensio de Periodismo**, del que se celebra este año la quinta edición.

Al acto, patrocinado por **Endesa**, asistieron los hijos y familiares de Antonio Asensio, así como numerosas personalidades políticas, entre ellas el presidente de la *Generalitat*, José Montilla; los *consellers* Joan Saura, Francesc Baltasar, Joan Puigcercós, Montserrat Tura, Carme Capdevila y Antoni Castells; los ministros Jesús Caldera, Joan Clos, Carme Chacón y Elena Salgado; y el alcalde de Barcelona, Jordi Hereu.

La Infanta Cristina, que se expresó en catalán, recordó a Antonio Asensio por «su contribución a un periodismo de calidad» y felicitó a Antonio Franco, al que calificó de «periodista de raza» y del que destacó su defensa de las libertades.

El presidente del **Grupo Zeta**, Francisco Matosas, dijo que en esta quinta edición, el jurado había querido distinguir unánimemente a un gran profesional «cuya trayectoria se ha caracterizado por la defensa de la libertad de expresión, la veracidad, un sentido permanente de la justicia y los valores humanos».

El galardonado aseguró que el premio es el «resultado de muchas complicidades». Los familiares, los compañeros de profesión y la de Antonio Asensio, fundador del **Grupo Zeta**.

ESPÍRITU SNOWBOARDER

Siente la velocidad y no el frío practicando el deporte rey de Invierno.

1 Chaqueta transpirable e impermeable, y capucha compatible con casco, de Nike ACG. **419,90 €**

2 Guantes fabricados con materiales que controlan la humedad, Oakley. **60 €**

3 Pantalón impermeable con tirantes, de Protest. **135 €**

4 Botas con cierres de aluminio y talonera antideslizante, de Base. **100 €**

5 Tabla de Snowboard, de Quiksilver. **400 €**

POR ANA MÁRQUEZ



PARA VERLO TODO

Unas goggles irresistibles

Haz que tus descensos por la nieve sean inolvidables. Para ello deberás proteger bien tus ojos con unas buenas gafas, como éstas de Oakley. Además de lucir un diseño a la última, ofrece las mejores prestaciones: monturas ultraflexibles, pantallas de Plutonite, sistema antiempañamiento... (130€ - 270€)



despedida y CIERRE



» **«¡Se nos casó la Yoli!».** Esta imagen, no exenta de dramatismo, refleja que nos hacemos mayores y que las chicas que nos rodean se casan... con otros. ¡Felicidades Yolanda y que comas codornices. ¿O eran perdices?

Némesis, el encapuchado de Rotterdam, y una bella, os lo aseguramos, muchacha en plena celebración de Halloween.

Diego «el duende del grafismo» Areso está harto de violencia y se empeñó en que su alter ego de Los Simpson tenía que protagonizar nuestra portada. Tuvimos que enviarle cinco días a París de vacaciones para que cambiara de idea.

«Ellos programan y el juega». Los creadores del sobresaliente Kane & Lynch posaron amablemente con nuestro colaborador-polilla Doc. Como no se separaba de ellos, tuvieron que invitarle a cenar y todo.

Ana Márquez, también conocida como la Vampiresa de Rivas, dejó por un día sus atuendos de chica sofisticada y elegante. Todavía no hemos podido dejar de frotarnos los ojos.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO PUZZLE WORLD

Eulogia Martínez Alonso (Las Palmas G. C.)
Daniel Prados Fragoso (BARCELONA)
Carlos Martos Navarro (VALENCIA)
Alex Alarcón Galindo (BARCELONA)
Jonatan Velasco Ramos (MADRID)
Cristina Castelló Sabater (VALENCIA)
Jorge Dorado Rodríguez (GUADALAJARA)
José L. Jiménez Silva (MADRID)
Juan L. Vázquez Castillo (SEVILLA)
Oscar Romero Martínez (VALENCIA)
Javier Ramos Ruiz (MADRID)
Daniel Sánchez-Heredero Múñoz (TOLEDO)
Victoriano Zalama Alonso (VALLADOLID)
Víctor Chaparro Terrón (GERONA)
Marco A. Martín Santero (BARCELONA)
Juan F. Ortiz Rodríguez (MADRID)
Luis Salvador Piñol (ISLAS BALEARES)
Vicente Andrés Martín (SALAMANCA)
Enrique Leceta Nicolças (MADRID)
Eduard García Navarro (BARCELONA)

CONCURSO FOLKLORE

Ana Huerta de la Osado (MADRID)
Juan C. Fernández Sainz (MADRID)
Enrique Negrete Cabrerizo (MADRID)
José M. Gavira Arnaiz (CANTABRIA)
Juan San Isidoro Martínez (TARRAGONA)
Daniel Zapata Martínez (ALICANTE)
Julio A. Guerrero Cosano (GRANADA)
David Borges Hurtado (Sta. Cruz de Tenerife)
Fco. Javier Moya Barranco(JAÉN)
Javier Rozadén Sánchez (VALENCIA)
Guzmán Pla Grimaltos (VALENCIA)
José M. Bernal Sánchez (BARCELONA)
Luis Reinoso Fernández (VIZCAYA)
Monserrat Blanes Alcaraz (BARCELONA)
Alberto García González (GUADALAJARA)

CONCURSO GRIMGRIMOIRE

Abel Manchón Segura (BARCELONA)
Rafael García Villanueva (MADRID)
José V. Bevía Esputch (ALICANTE)
Gregorio A. Morín Blanco (SEGOVIA)
Isabel Arranz Debén (MADRID)
Roberto del Valle Rivera (SEVILLA)
Monserrat Salvador Cortés (BARCELONA)
Sergi Campely Johe (GERONA)
Juan Fco. Suárez Herrera (TERUEL)
Guillermo San Emetirio García (CANTABRIA)
Aleix Moyá Marco (VALENCIA)
Rafael Ariza Romero GRANADA)
Paloma Rama Moll (VALENCIA)
Fco. Javier Colmenar Merino (MADRID)
José A. Pascual Maté (GUIPÚZCOA)
Manuel González Rojas (SEVILLA)
Miguel A. Rendón Doña (BARCELONA)
Marina Gil Martínez (ALMERÍA)
David Costa Pérez (BARCELONA)
Jose Luis Abril Fernández (VALENCIA)



BRAVIA SONY
Siente la alta definición
de tus juegos en Blu-Ray
con Sony Bravia
UN
MUNDO
MARAVILLOSO.
z realidad el alucinante universo de Ratchet & Clank
n el poder de PlayStation3
INSOMNIAC GAMES
RATCHETANDCLANK.COM
PLAYSTATION 3
UN HOMBRE CORRIENTE

UN HOMBRE CORRIENTE

EN UNA AVENTURA EXTRAORDINARIA.

















16+
www.pegi.info

TÚ GIRAS. EL DRAGÓN GIRA.

Gira, salta, desciende en picado, vuela. Hagas el movimiento que hagas con el Mando Inalámbrico SIXAXIS™, el Dragón te seguirá. Sin cables que te molesten, tendrás total libertad de movimientos. El Mando Inalámbrico SIXAXIS™ obedece tus órdenes y ahora eres una bestia voladora que lanza fuego por la boca en una aventura épica.



WWW.LAIRPS3GAME.COM

L · A · I · R



PLAYSTATION 3


Consigue una Wii descargándote uno de estos juegos
Envía Wii Código JUEGO Al 7133
REAL FOOTBALL 2008
3120
DogZ
3089
Ej. Envía Wii 3120 al 7133 para descargarte Real Football 2008 y esta Wii podrá ser tuya
LA NAVIDAD MÁS CALIENTE EN TU MÓVIL
Si quieres tener a Mamá Reche
Envía COMIC 28371 Al 5888
Si quieres tener a Papá Noel
Envía COMIC 65785 Al 5888
Si quieres tener a Mamá Noel
Envía COMIC 65784 Al 5888
7681
14584
Envía STILO Código TEMA Al 5888
Ej.: Envía STILO 2238 al 5888 para que los fondos e iconos de tu móvil se cambien por CALAVERAS
2238
También lo más sexy:
CHICASMALAS MACIZAS CHICASNAVIDAD HADAS EGIPTO
HENTAI MULATAS CHICASENBIKINI CHICASGUAPAS UNICORNIOS
TIASENBOLAS LESBIANAS POSTURAS MEGATETAS KAMASUTRA
Ej.: Para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por CHICASNAVIDAD, envía STILO CHICASNAVIDAD al 5888
28708
7790
SOLO MAYORES DE 18 AÑOS
Llámanos
803 443 116
O chatea con nosotras enviando LIGUEMOS al 7372
HOT COMIX
100557 100558 100559 100560 100561 100562 100563
Ej: Envía COMIC 100557 al 5888 y verás un video sorprendente...
ESPÍALAS en...
DUCHA CUARTO PROBADOR VESTIDOR SERVICIO SALON
Ej: Envía COMIC SALON al 5888 para ver los mejores videos X
Dunia Montenegro sus mejores VIDEOS
65163 65164 65165 65166 65167 65168
Ej: Envía COMIC 65165 al 5888 para ver sus mejores videos
Martín Mazza Juego con el botellín
De 29548 a 29552
Ej: Envía COMIC 29548 al 5888 y verás el video más caliente
INTERCAMBIO DE PAREJAS
TODOS SE LÍAN CON TODOS A TU GUSTO
BEA LEA PACO BOB ELI ANA LUIS
Ej: Envía COMIC LUISYBEA al 5888 y verás como se enrollan...
Grabaciones XXX
35155 35156 35157 35158 35159 35160
Ej: Envía COMIC 35155 al 5888 y verás los videos más calientes
Envía COMIC Código FOTO O VÍDEO Al 5888
Ej: Envía COMIC 36213 al 5888 para recibir EL CHE en tu móvil
Felices Fiestas 65821
Feliz Año Nuevo 65822
41697
65818
45543
36213
Feliz Navidad 65820
41602
HENTAI
Elige vídeo: del 13536 al 13543
Ej: Envía COMIC 13537 al 5888 y verás el video de Hentai X
STRIPPERS
LUCRECIA GENOVEVA MANOLI ESMERALDA GETARI GISELLE ISADORA LENI
Silvia Font
FONT
Ej.: Envía COMIC FONT al 5888 y verás como SILVIA FONT se destapa en tu móvil
sonidos reales, tonos reales y videos; 4 sms para temas y canciones completas, 5 sms para juegos). Necesaria conexión GPRS. Costes de conexión wap asociados al operador no incluidos. Los menores de edad necesitan consentimiento de sus padres. 803/806: Precio máx. Red Fija 1,16€/min. Red móvil 1,51€/min IVA incluido. 803: Mayores de 18 años. Delicom, SL. Apdo. Correos 36442 - CP 28080 Madrid.